

HKABC
ABC
第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1998年6月5日
76
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
3D＋3E!?
世嘉新世代主機「Dreamcast」
＋
Dreamcast首個正式發表遊戲《D之食桌2》
＋
美國最大規模遊戲電腦展「E3」現場直擊採訪
全面報道、遊戲誌為你做到
PS《武藏傳》
PS《私立學園》
SS《無人島物語R》
PS《影牢 刻命館真章》
SS《少女革命UTENA》
SS《LANGRISSER V》
PS《心跳回憶～放學後》
PS《COWBOY BEPOP》
SS《SUPER REAL麻雀P7》
PS《b.l.u.e.Legend of water》
PS《炎之料理人COOKING FIGHTER好》
D2
Much was decided before she was born...
隨書附送重量級附錄
街機皇試刊第四期
每本港幣35元
詳盡攻略、遊戲誌做得最好
PS《雙界儀》
SS《櫻大戰2》
SS《超級機械人大戰F完結編》
SS《銀河少女警察Re-inforce》
SS《SHINING FORCE III SCENARIO 2》
感謝MELTINA提供書籍
夢回三國掃描製作
LAURA
4 895011 310011
© 1998 WARP



5月22日全港報攤、遊戲商店全面上市

第 76 號 目錄

遊戲索引（以遊戲性質及筆順排序）

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道 33 號中央廣場 7 樓
電話／2380-2223　傳真／2866-2618
電子郵件／cineaste@glink.net.hk
◆責任編輯／米奇
◆編輯部／JAMES WONG、小健健、KOTARO、AGENT X、怪獸、積奇、非洲、古拉拉_B
◆特約筆者／喬丹、小琪、阿三、仁魂、HAJIME、LEYNOS
◆攻略部／FUKUDA、赤目黑龍、山寺良牙、MS、TAZ、NASH、酒井明樹、零式迪爾
◆封面設計／子濃



感謝MELTINA提供書籍
夢回三國掃描製作

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

專人報道、與別不同

古代軍火大揭秘

新 GAME 介紹

賞心樂事

◆美術部／子濃、SING、FAI、ANDY LEUNG、佐治、癲、KEN、FUNG
◆對日聯絡及市場發展／畑山哲哉
◆特別計劃／ZACKY WU、天草四郎時貞、維也納
◆廣告部／吳學智 ATUS NG 電話：2511-8208
◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING.
◆印刷／凸版印刷（香港）有限公司
地址：新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址：九龍長沙灣通州西街 1064-66 地下 B 座
電話：2720-8888

攻略一族

玩家廣場

遊戲誌附錄

街機皇試刊第 4 號

E3 98 (Electronic Entertainment Expo)

1998年5月，陰
香港國際機場。

一行三人，帶著本已疲憊的身軀，施施然走入了機場禁區，扭過香港海關之後，所剩餘下來的，就只有眼前兩名蓄勢待發的航空公司地勤。我們輕輕的遞上登機證，不消一會便解決了他們的阻攔，直闖747的機艙座位。一切似乎都在意料之中，然而箇中真相究竟如何？則仍有待命運的安排！！



■飛機上一景。

■開幕前準備的一刻。

行動時間：May 28-30, 1998
地點：亞特蘭大．喬治亞世界會議中心
行動目標：找尋E3中各最新遊戲軟件的真相
1人工作：Agent X．Glen
2人同遊：Cancer Man甲－易縮仁量；Cancer Man乙－長發白癩人

……我在亞特蘭大的日子

真相1：PlayStation之兒童樂園
揭露時間：May 27, 16:35pm
詳細內幕分析：一個大銀幕、一個大舞台、一班大小朋友，便湊成一次熱辣辣(真的很熱)的戶外活動。從面表來看，他們似乎利用大銀幕來作GRAN TURISMO比賽、各PlayStation遊戲試玩活動，例如GRAN TURISMO、古惑狼2、SPYRO等等，以娛樂一家大小。不過，事實上經筆者親身查探之後，竟然發現自己早已中了敵人圈套，以至弄得全身濕透、滿頭大汗。究竟為何一向精明能幹的筆者會無緣無故受襲？敵人究竟是何方神聖……？

■熱辣辣，都要來！

■大大座位，莫非到了大人國？！

真相2：E3開幕典禮
揭露時間：May 28, 8:45am
詳細內幕分析：由IDSA主席Douglas Lowenstein負責開幕致詞，之後則由6位大人物討論業界情況，包括：Pete Higgins(Group Vice President, Interactive Media Group, Microsoft Corporation)、Kazuo Hirai(Exective Vice President, Chief Operation, Sony Computer Entertainment America, Inc.)、Howard Lincoln(Chairman, Nintendo of America, Inc.)、Sid Meier(Chairman of the Board of Greater Development of Firaxis Games.)、Lawrence Probst(Chairman and Chief Executive Officer of Electronics Arts, Inc.)及Jack Sorensen(President of Lucas Arts Entertainment Company)。此6位大人物，雄辯滔滔而且意見獨到，不過筆者竟然險再中伏，當中更是一種能令人一睡不起的迷魂煙！幸好筆者早有準備，在離魂的一刻把以上6位高人的內容要點記下來，然後借助仁量及白癩人的功力，才得以將體內毒氣打出。以下就是有關家用遊戲方面的內容要點，主要為：

－年齡層面越來越廣泛，表示家用機及遊戲變得更為大眾化
－女性所佔市場的比率日漸增加
－SONY並未有意為PlayStation推出網上遊戲



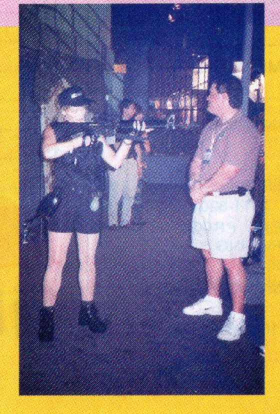
■這就是Agent X中伏之地。

■大大螢幕。

■開幕了～！！



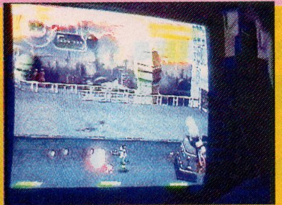
■嘩！如此守備森嚴，莫非當中……。

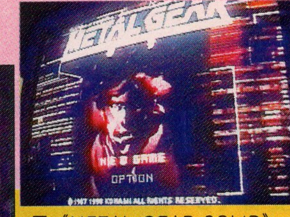


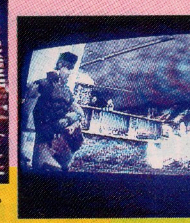
真相3：KONAMI
揭露時間：May 28, 11:15am
詳細內幕分析：為了完成任務及找出暗算之人，筆者決定親自落場作餌。至於首個目標，當然就是KONAMI啦！……唔，其大作《METAL GEAR SOLID》可說是《天誅》的現代版，其特務電影式的OPENING、敵人AI大幅的改良、以及對應Dual Shock手掣，故確是一隻非常期待的大作。(完成度40%，預定11月推出：PlayStation)至於其餘展覽作品，還有一隻格鬥遊戲《拳聖》(PlayStation)；以及曾

大受歡迎的大作《CONTRA》，即我們十分熟悉的《魂斗羅》。(預定9月推出：PlayStation)
另外，在Nintendo 64方面，KONAMI同樣推出一隻3D動作遊戲《SURVIVOR DAYONE》，預定推出日期為98年冬。


■《SURVIVOR DAYONE》的遊戲畫面。


■《CONTRA》魂斗羅的遊戲畫面。


■《拳聖》。

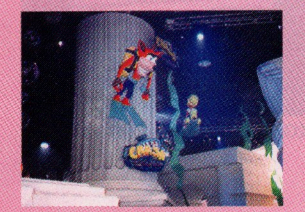


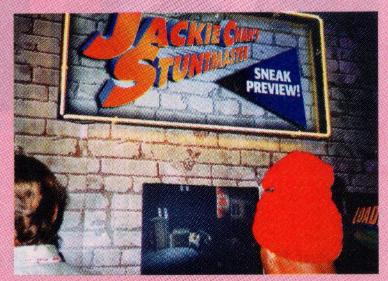
■《METAL GEAR SOLID》。(詳情請留意下期的專題報導)


■ 在SCEA攤位入口兩旁均各設一大螢光幕。

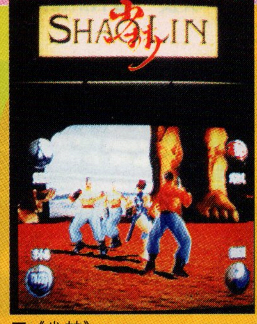
■ 當中更設有專用舞台，以方便舉行活動。

真相4：SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA(簡稱：SCEA)
揭露時間：May 28, 14:35pm
詳細內幕分析：今次SCEA所展出的PlayStation遊戲軟件超過60多隻，當中包括一些同樣有參展的廠商遊戲，故此對於一些腳骨力不足的朋友來說，單單遊覽SCEA的攤位，也差不多便可以知道PlayStation將要推出的所有遊戲，而以下筆者便為大家介紹一下有甚麼最新遊戲吧！
在格鬥遊戲方面，便有一隻由THQ出品的《少林》(預定11月推出)，當中的人物更是大家非常熟悉的呢！至於動作遊戲方面，便有最新的《CRASH BANDICOOT WARPED》，今次古惑狼將再為阻止Dr.Neo Cortex的陰謀而再次冒險。設計今集遊戲部分主要是由Universal studio Naughty Dog負責；另外，今集亦同樣將可以配合Dual Shock手掣。(預定9月推出)
此外還有由Dreamworks Interactive製作的動作遊戲《SMALL SOLDIERS》(預定98年秋推出)。不過最有"星味"的，自然是由我們非常熟悉的天皇巨星－成龍負責Motion Capture的動作遊戲《JACKIE CHAN'S STUNTMASTER》了。至於賽車遊戲方面，除了有《TEST DRIVE 5》(預定98年秋推出)試玩之外，還有一隻以賽艇為題材的遊戲《TURBO PROP RACING》和一隻越野賽車遊戲《COLIM McRAE RALLY》。另外，SCEA亦特別設置一角以專門介紹運動遊戲，當中包括：美式足球遊戲《NFL XTREME》(預定7月推出)、《NFL GAME DAY 99》(預定9月推出)、《NCAA GAME BREAKER 99》(預定10月推出)、以及一隻冰上曲棍球遊戲《NHL FACE OFF 99》(預定10月推出)等等。


■ 古惑狼3：《CRASH BANDICOOT WARPED》的試玩攤位。



■ 第1隻以成龍之名來出品的動作遊戲。



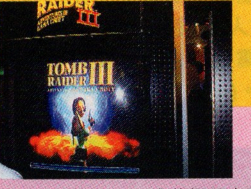
■《少林》。


■《TEST DRIVE 5》。

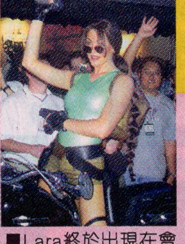

■《SMALL SOLDIERS》。

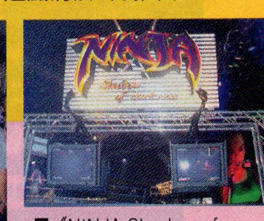
真相5：EIDOS
揭露時間：May 29, 14:20pm
詳細內幕分析：Lara魅力果然沒法擋，《Tomb Raider 2》在PlayStation推出不久後，EIDOS很快便推出《Tomb Raider 3》了！從試玩中，發現雖然操作和上集分別不大，但是聽聞在故事內容方面，將會與以往的風格有所不同，而Lara亦將會穿插於現代高樓大廈之間。當然在會場上，Lara的出現更令一群如狼似虎的Fans陷入瘋狂狀態，慘叫之聲不絕於耳，情況非常混亂。
另一隻PlayStation動作遊戲《NINJA Shadow of darkness》中，人物在使用忍法時的效果特別出色華麗，預計此遊戲將於9月推出。





■《Tomb Raider 3》的標題畫面。


■Lara終於出現在會場了～！瘋狂呀～～！！



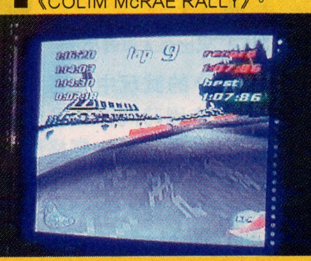
■《NINJA Shadow of darkness》。

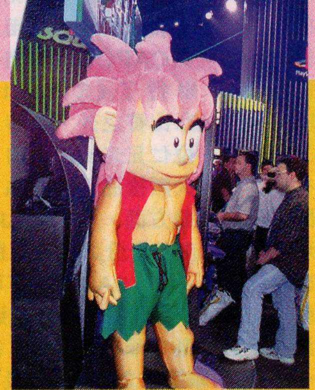

■《Tomb Raider 3》的遊戲畫面。


■施放忍術的一刻。

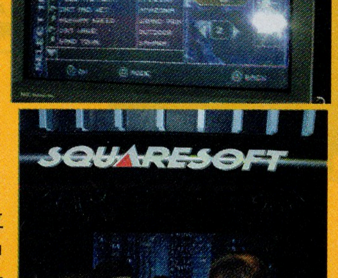


■《COLIM McRAE RALLY》。


■《TURBO PROP RACING》。


■ 十分趣緻的東巴。

真相5： ELECTRONIC ARTS
揭露時間： May 28, 15:25pm
詳細內幕分析： 走到EA的攤位時，除了看見一個用來宣傳PC遊戲《SIMCITY 3000》的城市模型之外，《World Cup 98》亦是EA的重點之作。不過，除運動遊戲之外，EA亦有一隻像《G-POLICE》的射擊遊戲《LAPD 2000》(預定98年秋推出)，還有一些賽車遊戲，如以畫面質素取勝的《Moto Racer 2》(預定98年夏推出)。


■《Moto Racer 2》。

真相7： SQUARE
揭露時間： May 28, 16:04pm
詳細內幕分析： SQUARE的攤位雖然比起SCEA為小，不過當中所設置小型電影院卻吸引了無數的遊人，而所放映的就是一些SQUARE作品的宣傳影片，好像《parasite EVE》、《Brave Fencer武藏傳》等等。至於試玩方面，除了《parasite EVE》之外，《Brave Fencer武藏傳》亦是一隻值得期待的作品，而玩法方面有點像SFC的《聖劍傳說》。惟主角若按著R1鍵不放，當左下角的Bar出現閃爍現像時，只需要向敵人攻擊，然後不斷連按×鍵下將左下角的Bar再次填滿，便可將敵人完全吸入劍中，這時主角便可以從被吸收的敵人中獲得一種力量。之後，玩者只需要按△鍵，便可以使用特殊力量了。(不過這是會扣掉部分的BP的)

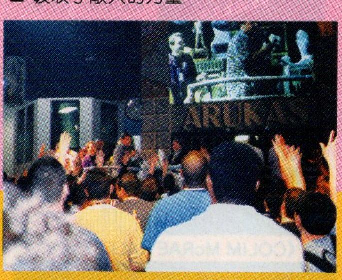

■這就是SQUARE的迷你影院。


■《Brave Fencer武藏傳》。


■向敵人攻擊了。


■吸收了敵人的力量。

真相8： CAPCOM
揭露時間： May 29, 10:30am
詳細內幕分析： 有CAPCOM的地方，便自然不會缺少《街霸》人物。在CAPCOM的攤位，除了舉行了《Street Fighter EX2》比賽之外，有時又會出現一位仁兄走出來，向在場的遊人大派禮品，十分熱鬧。至於遊戲方面，從《私立JUSTICE學園》的試玩中，可以發現它的完成度已十分之高，而且在街機中原本因時間釋放系統而出現的隱藏人物－SAKURA亦可隨意使用。此外，另一隻格鬥遊戲《POCKET FIGHTER》亦接近完成階段，而所有的人物皆可使用。不過，最令筆者興奮的，卻是《CAPCOM GERNERATION～第1集　擊墜王之時代～》及《CAPCOM GERNERATION～第2集　魔界與騎士～》兩隻遊戲。另外，新一輯的《Street Fighter Collection 2》中，將會對應Dual Shock震動手掣，玩起來必有一番全新感覺。
不過，在會場某地的一塊鏡中，突然出現一個真相：Capcom研究及發展部部長岡本吉起先生透露，Capcom將會為任天堂的64DD開發遊戲。
鏡中出現如此重要訊息，身為筆者的又豈可忍心放棄！


■就是這位仁兄出來大派禮品。


■《私立JUSTICE學園》中的人物正使出：愛與友情的TWO PLATON攻擊。

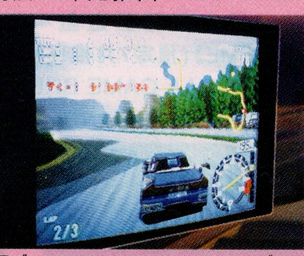

■《POCKET FIGHTER》。


■《CAPCOM GERNERATION～第1集　擊墜王之時代～》中的《1943》。

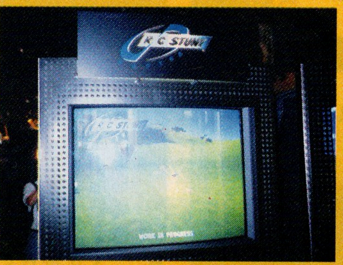

■《CAPCOM GERNERATION～第2集　魔界與騎士～》中的《魔界村》。

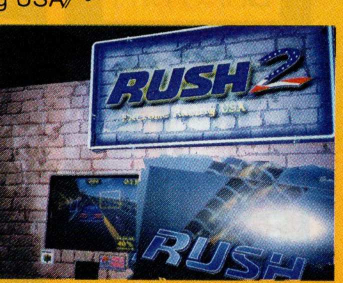
真相9： INFOGRAMES
揭露時間： May 29, 12:01pm
詳細內幕分析： 在此攤位所展出的遊戲中，最為矚目的，便是由電影改編而成的動作遊戲《MISSION IMPOSSIBLE》(職業特工隊)，玩法和《GoldrenEye 007》差不多，預計將於今年7月推出(Nintendo 64)。另一隻Nintendo 64賽車遊戲《GT 64 CHAMPION EDITION》，亦預計將於98年尾推出。


■《MISSION IMPOSSIBLE》。


■《GT 64 CHAMPION EDITION》。

真相10： MIDWAY
揭露時間： May 29, 15:25pm
詳細內幕分析： 在Midway的攤位中，除了展示部分街機遊戲如《Mortal Kombat 4》之外，亦有一隻是以控制類似模型直昇機的PlayStation遊戲《RC STUNT COPTER》；以及一隻Nintendo 64遊戲《RUSH 2 Extreme Racing USA》。


■《RC STUNT COPTER》。



■《RUSH 2 Extreme Racing USA》。

真相11： NINTENDO

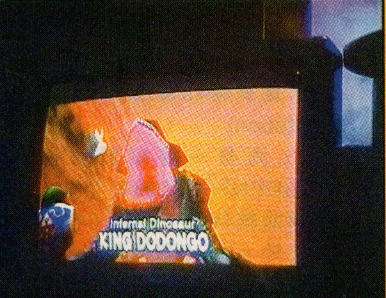
揭露時間： May 30, 10:45am

詳細內幕分析： 在Nintendo的攤位前面，放置了一座以瑪利奧為題的噴水池，令整個Nintendo攤位充滿了童話般的氣氛。至於遊戲方面，最受矚目的想必定是《The Legend of Zelda: The Ocarina of Time》這隻Nintendo 64遊戲了。遊戲中主要提供了四位BOSS予玩者來試玩，不過筆者卻發現它有點和《Mario 64》相似的感覺，然而畫面方面則處理得更加細緻。

至於另一隻在超任時代著名作品《F-ZERO》，亦將會重新在Nintendo 64上推出，名字為《F-ZERO X》。除此之外，還有一隻以星球大戰為題材的3D射擊遊戲《STAR WARS ROGUE SQUADRON》，玩者可駕駛星球大戰中曾出現的各式戰機，向空中及地面上的敵人進行攻擊。



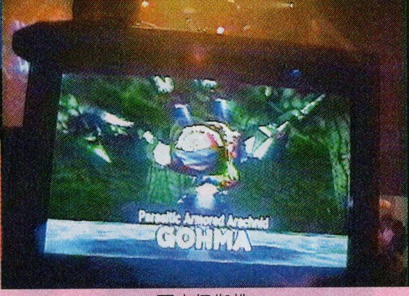
■《STAR WARS ROGUE SQUADRON》。《The Legend of Zelda: The Ocarina of Time》試玩版其中三位BOSS大公開！！



■ KING DODONGO：恐龍一隻。



■ VALVAGIA：大飛龍。



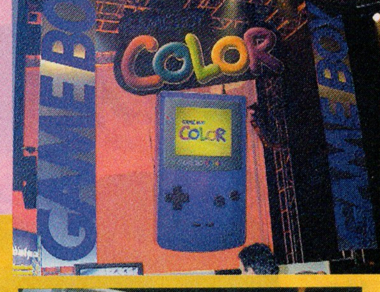
■ GOHMA：巨大怪蜘蛛。

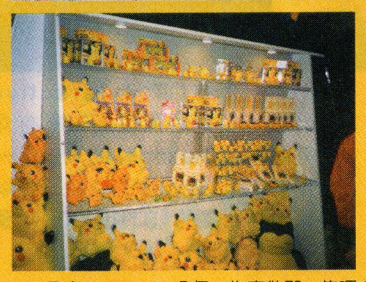


內幕中之內幕： GameBoy & Colour GameBoy

講起GameBoy，便不得不提《POKEMON》這隻遊戲，而在任天堂的攤位中，亦特別設有一處專門展覽各式各樣不同的POKEMON公仔。當然以POKEMON為題材的小型遊戲機－PIKACHU，亦有在會場上出現。

此外，在POKEMON旁邊，除了展覽了一些GameBoy Camera及Printer之外，更展示一部能夠以彩色顯示的GameBoy。





■ 各式POKEMON公仔，你喜歡那一隻嗎？





■ Colour GameBoy實物大公開。

真相12： TITUS

揭露時間： May 30, 13:02pm

詳細內幕分析： 可能認識TITUS這廠商的人不多，但認識Superman的人便肯定不少。由TITUS負責開發的Nintendo 64遊戲《SUPERMAN》中，超人又要再次披上戰衣，去拯救無辜市民，維持正義。



真相13： MGM INTERACTIVE

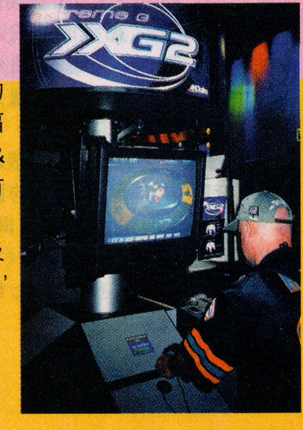
揭露時間： May 30, 13:46am

詳細內幕分析： 由美高梅互動公司推出的2隻全新遊戲，包括：一隻玩法和《Command & Conquer》相類似的實時戰略模擬遊戲《WAR GAMES: Defcon 1》(預定6月推出：PlayStation)；以及由同名電影改編而成的遊戲《007 TOMORROW NEVER DIE》，不知在遊戲中又會不會碰上楊紫瓊的呢？(預定98年冬推出)

真相14： ACCLAIM

揭露時間： May 30, 14:25am

詳細內幕分析： 在KONAMI旁邊的ACCLAIM攤位，當中除了有蝙蝠俠及羅賓2人合璧的《BATMAN & ROBIN》之外(PlayStation)；還有多隻Nintendo 64的遊戲，好似：劃時代賽車遊戲《extreme G 2》及益智動作遊戲《IGGY's reckin' balls》等等。



■《extreme G 2》。



真相15：NAMCO
揭露時間：May 30, 14:55am
詳細內幕分析：在CAPCOM旁邊的NAMCO攤位，當中主要的展覽作品，乃是以《鐵拳3》為主。不過，有一隻名為《PAC．MAN 3D》的PlayStation遊戲，當中人物就是令人懷念的經典遊戲《食鬼》的主角－PAC．MAN。只是今次再不是2D，而是以3D的形式來進行。
除此之外，另一最令人樂而忘返的遊戲，自然是街機遊戲《Time Crisis 2》啦！不過，由於是FREE PLAY的關係，在場的人士似乎早已忘記了1位槍手應有的操守，個個只在不斷以"人海"戰術來悶死敵人，不過好唔好玩就見仁見智了。



■《Time Crisis 2》任你玩！

真相16：SEGA
揭露時間：May 30, 15:28am
詳細內幕分析：那邊廂的日本正大力展示Sega最新機種Dreamcast™的時候，這邊廂的美國則似乎較為冷靜。在SEGA的攤位中，Saturn遊戲雖然仍有展出，但大部分的遊戲差不多都早已推出了市場。因此，Sega便利用大量的空間來放置街機遊戲，例如：《Sega Rally Championship 2》、《The Lost World:Jurassic Park》等等。此外，還有很多《Sonic R》公仔及各式產品展覽，可惜只能遠觀而不可購買呢！

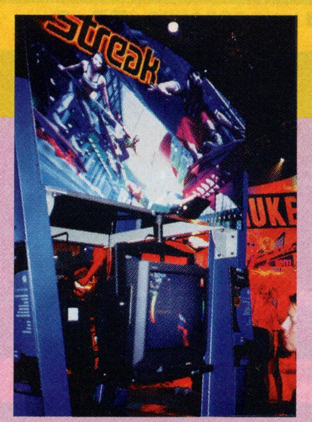


■《The Lost World:Jurassic Park》。



■《FORSAKEN》比賽。

零碎真相補遺：其他廠商遊戲
揭露時間：May 28-30, --:--am/--:--pm
詳細內幕分析：由於時間關係，，Cancer甲及乙在同行期間早已將其餘一些遊戲資料收集好，然後放在"自己友餐廳"門口左下角的花槽旁，以免被敵人有機可乘。以下就是其餘一些遊戲內容的資料，請各位在觀看時切勿交頭接耳，以防走漏風聲！
To Agent X大人：
小真相1：PSYGNOSIS公司將會推出以下遊戲，包括太空科幻射擊遊戲《SLAST RADIUS》，當中除提供了9種不同的戰機選擇之外，更多達40個任務予玩者選擇參與。(預定98年秋推出：PlayStation)
此外，尚有一隻以冒險性質為題材的遊戲《ROSCO MCQUEEN》(預定98年秋推出：PlayStation)；以及Nintendo 64賽車遊戲《WIPEOUT 64》。
除此之外，由PC移植到PlayStation及Nintendo 64的戰略遊戲《Global Domination》亦預計於11月推出。易縮字.

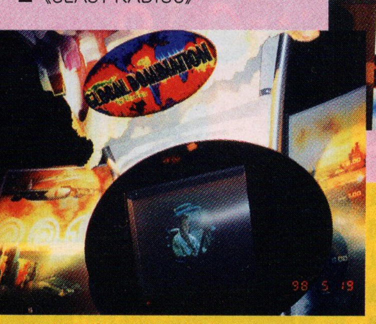


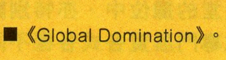
■《SLAST RADIUS》。



■《ROSCO MCQUEEN》。

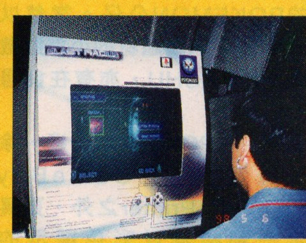
■《WIPEOUT 64》。





■《Global Domination》。

小真相2：在GT Interactive Software公司的攤位上，亦有介紹有關PlayStation遊戲，包括一隻賽車遊戲《Rogus Tip》及一隻以滑板作為比賽的《STREAK》。(預定98年秋推出) 長發上.



■《STREAK》。

意外收獲：
揭露時間：May 28, 18:45pm
詳細內幕分析：由互動藝術及科學學院(Academy of Interactive Arts and Sciences)所舉辦的首屆互動成就大獎(First Interactive Achievement Awards)，為美國遊戲及電腦界的一大盛事。當中除對一些傑出的家用遊戲軟件作出表揚之外，還包括電腦軟件。以下就是Agent X所截獲有關家用遊戲軟件的得獎作品名單，當中Nintendo 64的《GoldrenEye 007》終於為任天堂吐氣揚眉，成為今屆的大赢家，加上人稱「瑪利奧之父」的宮本茂亦獲大會頒發終身成就獎，足見Nintendo 64在美國的力量已逐漸形成了。



■《GoldrenEye 007》總共獲得了4個獎項。



■「瑪利奧之父」宮本茂。

傑出成就獎(音樂及音效)
Parappa the Rapper(PlayStation)－SCEA
傑出成就獎(軟件工程)
GoldenEye 007(Nintendo 64)－Nintendo of America, Inc./Rare, Ltd.
傑出成就獎(互動設計)
Parappa the Rapper(PlayStation)－SCEA
最佳動作(Action)遊戲
GoldenEye 007(Nintendo 64)－Nintendo of America, Inc./Rare, Ltd.
最佳冒險(Adventure)遊戲
Final Fantasy VII(PlayStation)－SCEA/Square Soft, Inc.
最佳格鬥(Fighting)遊戲
WCW vs NOW:World Tour(Nintendo 64)－THQ. Inc./Asmik of Japan
最佳賽車(Racing)遊戲
Diddy Kong Racing(Nintendo 64)－Rare,Ltd.
最佳角色扮演(RPG)遊戲
Final Fantasy VII(PlayStation)－SCEA/Square Soft, Inc.
最佳運動(Sports)遊戲
International Superstar Soccer(Nintendo 64)－Konami of America, Inc.
最佳遊戲(Console Game of the Year)
GoldenEye 007(Nintendo 64)－Nintendo of America, Inc./Rare, Ltd.
全年大獎(Interactive Title of the Year)
GoldenEye 007(Nintendo 64)－Nintendo of America, Inc./Rare, Ltd.
終身成就獎(Hall of Fame)
宮本茂SHIGERU MIYAMOTO

誰是兇手？！！！
經過3日的查探，Agent X終於找出一些頭緒來；以下就是幾位非常可疑的人物資料，大家得閒無事做的話，不妨推敲一下。或者你會因此得悉一項重大陰謀，甚至發覺原來最危險的敵人，竟然一直就在你的身邊～呀～！

疑犯A：婦人甲
疑點：正在利用相機背面來監視Agent X，而且行事張揚，毫無故忌。
事敗地點：E3門口。(Cancer Man甲在抽菸時拍下)



疑犯B：婦人乙及丙
疑點：二人互相交換眼色，圖謀不軌；而且袋中裝有偷拍鏡。
事敗地點：E3門口。(Cancer Man乙隨地抛煙蒂時發現)

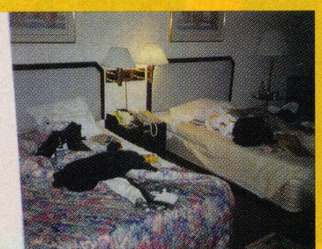


疑犯C：腳印、手印一堆
疑點：功力非比尋常，高手！高人！
事敗地點：Cancer Man甲在偷懶時撞破。



疑犯D：讀者禮物4箱
疑點：左上角的天殘腳
事敗地點：被美國××速遞公司扣查，正受嚴刑迫供。(請留意下期：一定有好處)

如何面對……曾一起走過的日子……(傷感，字幕淡入)
特別鳴謝：喬治亞州立大學學生解說地形、的士司機頂力相送、餐廳女侍應的坦白、公司仝人及米奇無限的支持與機會。



■ 房間明顯有被搜掠過的痕跡。

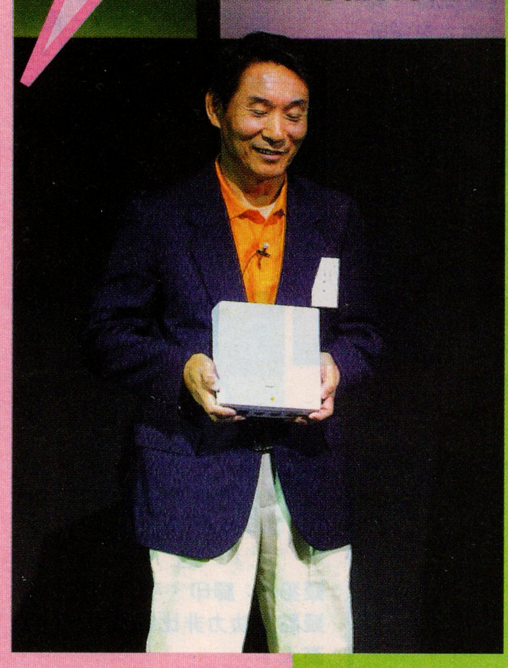


■ Agent X塗鴉一景，意即：明年洛杉磯5月，不見不散！(記住：3分形象7分想像，這樣就能心領神會)

傳播夢想、邁向 21 世紀
Dreamcast 11 月 20 日披甲上陣

Dreamcast™

Dreamcast——一部打着傳播夢想的旗號而推出的次世代遊戲機、一部出於世嘉的遊戲機、一部內藏MODEM和PDA多樣新功能的遊戲機，到底這部遊戲機能為機迷帶來多少夢想？現在讓我們從各方面來觀看新機的性能吧。



文：米奇

每秒描繪300萬個多邊形！

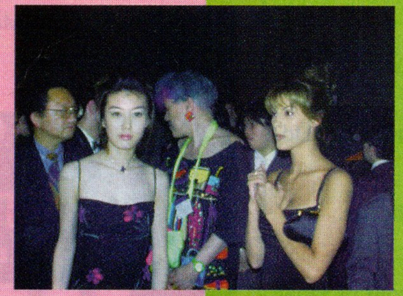
衣香鬢影的發表會

今次的發表會是在東京有名的NEW OTARI酒店舉行，發表會由世嘉新社長入交昭一郎致辭和酒會兩部分組成。在一段模仿新聞報道的宣傳片之後，入交社長就開始介紹這部新主機「Dreamcast」，他首先介紹了「Dreamcast」的意義——「Dreamcast」這字是來自Dream（夢想）和Broadcast（傳播）兩個字，他希望Dreamcast能夠衝破過去的遊戲機的局限，把奔向21世紀的夢想傳播開去。Dreamcast不單是遊戲機的製品名稱，而是發展為一個創造創新世界的新數碼娛樂品牌。

至於Dreamcast的標誌，一段旋渦般向外擴展的的線條，就含有宇宙的廣大和人類擁有的無限可能性的意思。而選用橙色作為代表顏色，就有帶來幸運的意思。

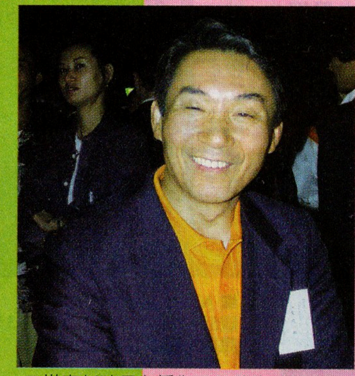
入交社長表示，為了設計新主機，他跟很多遊戲創作人討論過，最後得出對新主機的三個概念——1.要提供最好的影像及音響效果；2.要有一個開放的遊戲開發環境；3.能提供21世紀的新玩法，而Dreamcast就是根據這三個概念設計而成的。

在入交社長的致辭後，SATURN的宣傳人物三四郎便在大熒幕登場，並把大熒幕一刀兩段，讓來賓進入熒幕後面的酒會宴會場。我們在酒會中遇上了很多遊戲界大人物，例如隔天就會發表《D之食桌2》的飯野賢治，還有《櫻大戰》的廣井王子等。在會場我們還見到藤岡弘和友坂里惠等明星到場祝賀。而在酒會會場的一角，世嘉就安排了兩部Dreamcast讓來賓感受一下剛才入交社長示範的遊戲的感受，又展出了Dreamcast的基本設備。來賓離開的時候，還可以得到一份大得有點過分的Dreamcast認股證。

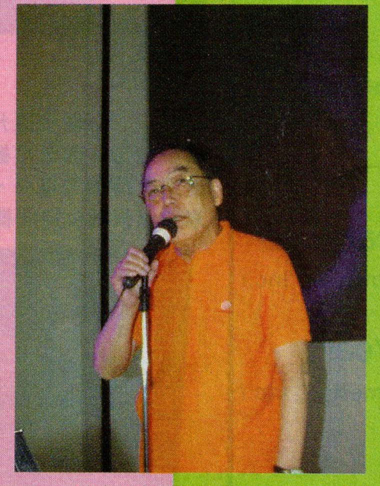


■藤岡弘、秋元康和友坂里惠等紅人也出席了Dreamcast的發表會

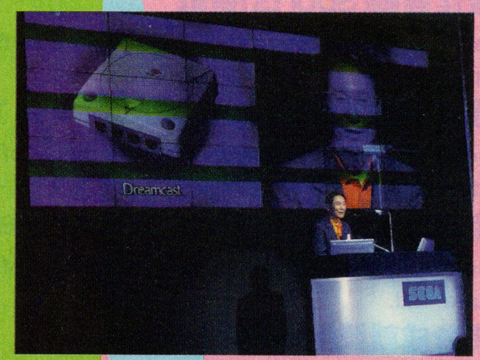
內藏 33.6K MODEM！



■世嘉新社長上任作風果然改變不少



■CSK的大川會長在祝酒時揚言今次不會輸給其他廠商



■由入交社長擔崗演出的Dreamcast發表會

Dream＋Broadcast＝Dreamcast！

附設PDA「VISUAL MEMORY」！

從外表看 Dreamcast

今次Dreamcast跟過往的SATURN主機在外表上有很多不同的地方，讓我們從它的外表來看看新機有些甚麼過人之處吧。

Dreamcast 性能表

項目	規格
◆CPU	SH4：內藏128bit 影像引擎的RISC CPU（200MHz 360MIPS／1.4GFLOPS）
◆3D影像引擎	PowerVR2（CG描繪性能每秒300萬個多邊形以上）
◆音響引擎	內藏32bit RISC CPU的超智能音響處理器（YAMAHA XG格式）（64聲部ADPCM）
◆主記憶體	16MByte（64Mbit SD-RAM×2）
◆調制解調器	V.34（33.6Kbps）：對全支援V.42及MNP5
◆操作系統	Microsoft Windows CE特別版
◆媒體	CD-ROM
◆CD-ROM驅動器	12倍速
◆最高同時顯示色數	約1677萬色
◆畫像顯示處理機能	Bump Mapping（凹凸效果） Fog（霧效果） Alpha-Blending（半透明效果） Mip Mapping（根據多邊形之間的距離自動更換材質貼圖） Tri-Linear Filtering（把Bi-Linear Filtering的平行處理結果平均處理後作材質使用） Anti Aliasing（將鋸齒狀的邊線變得順滑） Environment Mapping（環境貼圖） Specular Effect（反射光效果）
◆儲存方式	使用PDA
◆其他機能	時鐘等
◆本體尺寸	190mm（W）×195mm（H）×78mm（D）
◆本體重量	2.0kg

Dreamcast 用 PDA 性能表

項目	規格
○CPU	超慳電型8bit
○記憶	128KByte（1Mbit）
○LCD熒幕	48點（W）×32點（H）單色
○其他機能	時鐘、日曆機能
○熒幕尺寸	37mm（W）×26mm（H）
○尺寸	47mm（W）×80mm（H）×16mm（D）
○電源	鈕扣電池×2，附有自動儲存功能
○音響	PWM音源單聲軌
○重量	45kg



遊戲售價不超過7000日圓！

WINDOWS CE操作系統！

沒有世嘉標誌的意義

心水清的朋友大概會留意到Dreamcast主機和手掣上竟然沒有一個世嘉標誌，這意味着甚麼呢？是代表會有別的廠商生產Dreamcast主機，還是真如入交社長所說會把Dreamcast發展成一個獨立的品牌，以後推出其他Dreamcast牌產品？

CD讀取部分最神秘

據入交社長在Dreamcast發表酒會接受訪問時表示，Dreamcast會採用一種介乎CD-ROM和DVD之間的「大容量特別格式CD」作軟件儲存媒體，不過在主機的功能表上卻指Dreamcast的CD-ROM是12倍速，而媒體是CD-ROM，這一切謎團相信要等到Dreamcast機蓋揭開我們才知道真相如何了。

比 PlayStation 還要小巧

190mm×195mm×78mm，這個大小比PlayStation還要小哩，但是它身上卻內藏了MODEM、16MB記憶體、CPU、音效處理的元件和CD-ROM的讀取部件，如果連火牛也藏在這細小的盒子內會否容得下呢？如果Dreamcast不是使用外置火牛的話，就令人擔心它的電源穩壓會否影響到音質了。

主機售港幣1200～1800元！

四人同玩的控制器插座

Dreamcast主機上的四個控制器插座，令人想起N64，加上內藏MODEM，這似乎意味着世嘉完全否定了兩機直接連線形式的通信對戰，不過，世嘉在宣傳時並沒有提到像N64一樣的單一畫面4人對戰功能，那到底4個控制器是否只是為了令用家買少一個MULTI-TAP那麼簡單呢？

電話線插座棋差一着？

在機背左邊的就是Dreamcast的獨門武器之一——MODEM的接線口，只得一個輸入座，表示用家沒有一條獨立供Dreamcast使用的專用電話線的話，就得經常從電話機拔出電話線來才能玩通信對戰遊戲了。多加一個接電話機的插座就不用經常插拔，這可令Dreamcast較易溶入家庭通信的一部分，到底是世嘉棋差一着，還是想極力減低成本？

AV 插座？擴張插座？

除了電源線之外，我們還可從Dreamcast機背上找到兩個接線位，從這兩個接線位的形狀來看Dreamcast應該是使用專用的AV接線的，不過一般的AV專用線都是同時兼備視頻和音頻的，兩個接線座的意思是表示影音分家，還是另有用途？另一點值得注意的是Dreamcast主機上部並不像過往的世嘉主機一樣備有明顯的擴張插槽，Dreamcast機背多出來的接線位是否就是擴張用的插座？它又會不會像SATURN那樣是32bit及直通CPU的呢？

開發中遊戲超過13個！

模擬搖捍

這實在是意料中事的安排。從控制器的外觀也可以看出Dreamcast控制器是改良自SATURN的MULTI CONTROLLER。

私人熒幕的大能

在Dreamcast控制器上方的窗口就是Dreamcast另一特色的所在——私人熒幕。遊戲設計者可以透過這個私人熒幕為玩者提供以往遊戲機不能提供的信息，例如顯示一些不希望讓其他玩者知道的信息，如麻雀遊戲中玩者手上的牌、足球遊戲中的陣式選擇、動作遊戲中的雷達、殘彈數等。這為Dreamcast創造更廣闊的遊戲空間，大家將來可以玩到更多以前沒有機會玩到的遊戲。

竟然是十字掣

一向以來十字掣都是任天堂的專利，而世嘉的主機就採用圓形的方向掣。不過，今次Dreamcast的控制器卻使用十字掣，這真是一個耐人尋味的決定哩。

紅黃藍綠四個掣

跟使用十字掣同樣耐人尋味的，便是Dreamcast控制器竟然一反現時格鬥遊戲的潮流——標準手掣只得四個掣而不是六掣。當然，世嘉的街機格鬥遊戲也是四掣的，使用四掣也是無可厚非，不過最奇怪的是按鈕的顏色竟然跟超任的按鈕一樣是紅黃藍綠，這實在令人有強化版超任控制器的感覺。

兩個記憶卡插座

Dreamcast的記憶卡跟N64一樣是插在控制器上的，從VISUAL MEMORY的資料看來，記憶卡應該是8bit的，但插座就好像不是8bit，而且竟然有兩個之多。雖然世嘉表示新機的記憶儲存速度很快，但從其8bit CPU來看，儲存速度應該較現時SATURN慢，不過應該不會像SATURN一樣有死記憶卡的情況吧？據世嘉表示，這張卡是可以在遊戲中途拔掉的，不會因而損害到遊戲的記憶，這較N64較為優勝吧？至於另一個插座，會不會有其他的擴張功能，如像任天堂和SCE一樣推出震動手掣？

色彩繽紛的控制器

跟N64及PlayStation現時的策略一樣，世嘉為了迎合不同玩家的喜好，將會推出多種不同顏色的Dreamcast控制器。

120家廠商著手開發遊戲！

採用新型高密度CD-ROM！

從示範觀看畫面性能

為了顯示Dreamcast功能的利害之處，世嘉特別製作了兩個示範畫面。第一個示範名叫「Dreamcast Live Demonstration featuring IRI-san」，是把社長的樣子製成多邊形來把玩，這可見他對新機械能的信心。在示範中，入交社長利用Dreamcast那個好像SATURN MULTI-CONTROLLER的控制器，以ANALOG搖桿來控制自己的頭的方向和表情，即時改變頭的材料，把它變成金色和透明，又用變形機能把頭變成哥爾夫球、把耳朵拉長和在頭頂開個洞，同時還利用了新的光源效果製造很多反光、多個發光體、投影等現在遊戲機很難做到的效果。負責「玩社長個頭」的，是世嘉第3家庭機研究開發部，並得到MICROSOFT著名專業3D程式SOFTIMAGE的技術人員負責技術支援。老實說，整個示範令人想起N64推出時同樣示範把玩瑪利奧的頭。

另一個名為「巴比倫塔」的示範也大有來頭，它是由鈴木裕率領一位設計師和兩位程式師，只花了十天便完成的軟件。這示範軟件也是即時互動即時RENDER的，畫面中是一座位於一個海島上的城，城下還有很多大大小小的建築物。社長利用手即時改變觀看角度、遠近和傾側，還即時改變光暗效果。從示範來看，除了多邊形數目明顯多了之外，沒有爆多邊形現象、近看建築物的時候材質也不會像N64那樣有被拉鬆了的感覺。如果這個軟件真的只花了十天來造的話，這也充分顯示出WINDOWS CE開發環境多麼的容易使用和高效率。

從Dreamcast的功能表看，雖然以前有傳聞說Dreamcast的CPU是128bit的，不過所謂128bit只不過是SH4內藏的128bit影像引擎而已，實際上，由於WIN CE是WIN32 base的操作系統，所以SH4大概只是一粒外部32bit、內部128bit的CPU吧。





■「Dreamcast Live Demonstration featuring IRI-san」



■巴比倫城



首批遊戲5款遊戲半數由世嘉製作！

21世紀的新玩法

有人說，Dreamcast可以說是一部理想的N64，即是說它集合了很多人希望N64擁有但最後沒有實現到的功能。任天堂的山內社長表示未來的遊戲機應該具備4種要素——通信、交換、收集和育成，現在我們就來看看能否在Dreamcast身上找到這些元素吧。

PDA「VISUAL MEMORY」的可能性

Dreamcast另一項重要特色，就是那個可以變成手提遊戲機的記憶卡「VISUAL MEMORY」。這東西除了可作為Dreamcast的標準記憶卡用來儲存進度之外，還可以像他媽哥治一樣當作獨立的遊戲機來帶到街上玩。玩者可以從Dreamcast下載遊戲進「VISUAL MEMORY」，又可以透過機上的插槽跟另一架「VISUAL MEMORY」作對戰或情報交換，不過就不像PlayStation的PDA那樣使用紅外線來通信。

另外，世嘉還表示這架PDA將來還可能可以插到其他電子產品之上來增加玩法，例如街機、手提電話等，以現時世嘉在日本有多間遊戲中心來看，相信街機會是他們第一個目標，但這會否步SNK後塵呢？

「VISUAL MEMORY」首個遊戲將會是配合哥斯拉電影推出的遊戲《收集哥斯拉～怪獸大圖鑑》，這遊戲是一隻育成對戰遊戲，玩者透過簡單的程序來培養自己的怪獸，跟別人的怪獸對戰。勝出的一方可以得對手怪獸的DNA，令自己的怪獸突變成別的更強的怪獸，而敗了的一方的怪獸便會消失。

這個集合了東寶全體怪獸的PDA遊戲將於7月11日，在日本放影哥斯拉戲院中率先發售，售價2500日圓。到時會否引起另一番搶購熱潮呢？

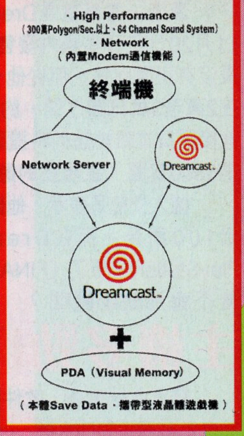
這樣的PDA，不正好符合了山內社長所說的收集、交換和育成三個條件嗎？



■合體的VISUAL MEMORY可以進行機體間的資料交換或對戰

MODEM通信是否世界通行？

這是世嘉新機最重要的一環，Dreamcast裏內藏了一個33.6Kbps的MODEM，玩家可以透過它跟遠方的朋友對戰，而且還可以在對戰後跟對手作文字交談。據知這種通信對戰是不用透過X-BAND等日本國內專用網絡來進行的，但仍然需要透過網絡伺服器來進行。由於Dreamcast用的WINDOWS CE系統也備有INTERNET通信的TCP/IP機能，到底香港的玩家將來能否在香港使用這項機能來，甚至跟外國的用戶通信對戰，相信要留待9月世嘉公布Dreamcast遊戲時才能知曉了。



只今,通信対戦中。

■這就是在宣傳片中世嘉所宣揚的通信遊戲新玩法

首年推出100種遊戲！

SNK的加入 NEOGEO POCKET

除了世嘉自己所出的PDA之外，在Dreamcast發表的一星期後，SNK也發表了他們的手提遊戲機「NEOGEO POCKET」。這部機的其中一項特點就是透過專用的接駁器來跟Dreamcast連接。



■「NEOGEO POCKET」構想圖

先說說「NEOGEO POCKET」本身，它是部跟GAMEBOY一樣的手提遊戲機，不過它採用了更強[的16bit CPU及8級灰階的熒幕，所以顯示能力和遊戲的性能也應該比GAMEBOY高。由於備有時鐘日曆等功能，所以也可以作為PDA使用。它具備自己的記憶保存功能，RPG遊戲的進度就可寄存在機內，而時鐘功能就可以讓遊戲創作者設計出一些像他媽哥治般的實時育成遊戲。據SNK表示，它們還計劃推出如無線通信等周邊設備。

至於跟Dreamcast連接的機能，SNK就提出一種手提遊戲機跟家庭遊戲機間網絡化的方案，例如把玩者在「NEOGEO POCKET」格鬥遊戲中培育出來的角色連接到世嘉的格鬥遊戲上，那角色就可以進入世嘉遊戲中出戰；又或者玩者可以在「NEOGEO POCKET」遊戲中找到一些在Dreamcast RPG中對解謎非常重要的道具。

為配合「NEOGEO POCKET」推出SNK預定推出以《拳皇》為首的育成、體育、RPG及將棋等多款遊戲，而預計到明年春天為止將會推出15款遊戲。

「NEOGEO POCKET」的加入無疑增強了Dreamcast的實力，不過如果只得SNK一廠獨力生產遊戲又能否滿足用家的需求呢？世嘉又會否參與製作「NEOGEO POCKET」遊戲呢？

「NEOGEOPOCKET」性能表

□CPU	16bit
□熒幕	2.6吋8灰階液晶熒幕，160點×152點
□其他機能	世界時鐘、日曆、占星
□記憶	使用鋰電池的記憶保存功能
□電源	兩粒AAA筆芯電
□連續使用時間	約20小時（使用鹹性電池）
□尺寸	122mm（W）×74mm（H）×24mm（D）
□重量	約130g（連電池約160g）
□顏色機身	7色
□外部接頭	通信：有線通信接線用5針插座 聲音：耳筒插座 電源：AC電源插座
□發售日	1998年10月中旬
□售價	6800日圓（約合港幣370元）
軟件格式	
□格式	匣帶方式
□尺寸	54mm（W）×46.5mm（H）×7.5mm（D）
□重量	約20g
□售價	約2500日圓～5000日圓

開放式遊戲製作環境



■Dreamcast用WINDOWS CE系統架構圖

Dreamcast一如大家早前所知，是使用WINDOWS CE作操作系統，這是全球首部以WINDOWS CE來作操作系統的遊戲機。據社長表示，Dreamcast SDK（開發工具）是套效率高、容易移植到WINDOWS系統上的開發環境。從MICROSOFT在會場中派發的系統資料所知，雖說這套SDK是為Dreamcast度身訂造的，但實際上也是以Microsoft Visual Studio 5.0為中心的Visual C++對應工具程式庫，同樣採用DirectX，所不同的只是一個SH4編譯器和一組驅動程式開發工具。換句話說除了畫像的解象度和轉換驅動程式外，移植到WINDOWS上只是彈指間的功夫。

日本的遊戲開發人初步對這個Dreamcast SDK甚有好感，尤其是能夠在短時間內造出示範畫面中的水準更令開發公司注目，因為這不單可減低開發成本和增加效率，也可以讓以往從事PC軟件設計的程式師加入這一行以增加人材，WINDOWS CE的移植性也為遊戲生產商製造更多銷售機會如推出WIN95版，不過我們聽到的消息WINDOWS CE的移植性也包括跟PlayStation之間的移植。

首年目標售出200萬部！

不景氣之下新機的售價

最後，當然就是Dreamcast何時推出了——Dreamcast將於今年11月20日在日本國內發售，99年在國外推出。售價方面，雖然入交社長沒有正面回答，但從他一些自言自語的發言中曾經提過新機的售價將在2萬至3萬日圓之間，約為港幣1200至1800元。軟件方面的售價，據他接受日本雜誌訪問時提到售價應該不會超過7000日圓，一般估計應該是6800日圓，跟現在的遊戲差不多。

據入交社長表示，他們的目標是在這個財政年度內（至99年4月）售出100萬台，而在Dreamcast推出一年之內售出150萬台。在PlayStation公布了《FINAL FANTASY VIII》的情況下，Dreamcast會不會那麼樂觀呢？

主機多勁也要有遊戲玩

發表會結束後，軟件生產商各持不同的態度，例如CAPCOM等公司已表示有興趣在Dreamcast上開發遊戲，而據說有些跟世嘉關係密切的公司早已在半年前着手研究開發遊戲。

就現時我們所得的情報所知，世嘉社長表示Dreamcast首批遊戲將有五款，半數是由世嘉自行開發的。如果真如市場所料《VIRTUA FIGHTER 3》和《SCUD RACE》都會是新機的首批作品。當然，世嘉其他仍未移植的街機作品甚至如《DATONA USA 2》等還未正式推出的遊戲也很難想像不移植到Dreamcast上吧？

最先表態支持世嘉的當然就是WARP了，因為他們已在Dreamcast發表會兩天後舉行了《D之食桌2》的發表會，對應機種當然是Dreamcast了。

CAPCOM方面，開發本部長岡本吉起對會否在Dreamcast上出遊戲表現得頗為積極，表示對在Dreamcast上推出一些「有喪屍出現的遊戲」和《街霸3》很感興趣。另一方面在酒會上岡本吉起跟廣井王子關係甚歡，這是否意味着CAPCOM和RED會有合作的機會？

此外，據一些網上的調查指出，日本已有5間公司表示正在開發遊戲，其中有一間更一口氣製作5個Dreamcast遊戲。連同世嘉和WARP的遊戲，相信現時正在着手開發的遊戲至少有13隻。其他公司方面，「BIG SIX」中的H公司已在開發一隻在雪國展開，據說是改編自甚麼作品的美少女戀愛遊戲，預定12月推出。而T公司就會把「金魚缸格鬥續集」移植到新機上，預定明年1、2月推出。其他廠商方面，以親世嘉的遊戲藝術公司最積極，一年半前已開始着手製作，不過該公司一向「慢工出細貨」，每次都以製作經年來作號召，所以相信不會那麼快推出遊戲。

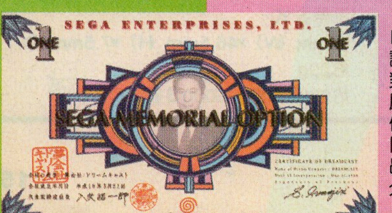
現時仍有多不少廠商持觀望態度，希望得到更多有關資料才決定是否加入。世嘉將會在6月上旬舉行遊戲生產商和發行商的大會，介紹Dreamcast的開發和販賣方式，相信屆時各廠商都會有更明顯確的取向。

Dreamcast踏上征途

Dreamcast公布後成為了各方的焦點，今後的日程也很緊密，6月初SEGA會召開軟件開發商及發行商的說明會，9月中旬會正式公布首批遊戲，10月「東京遊戲展'98秋」時有實機試玩，到發售前還會有一連串宣傳活動。

不過，現時SATURN遊戲還有約100隻遊戲尚未推出，有些遊戲的預定發售日甚至伸延到明年春季，Dreamcast決定那麼快推出，無疑對那些正在開發SATURN遊戲的廠商帶來壓力，例如ELF首隻在家庭機上原創的戀愛RPG就不知會否出下去了。事實上有些生產商對世嘉那麼快放棄SATURN略感不滿，認為SATURN仍有可為。

看世嘉現時的態度，看來是希望雙線發展，同時並存。不過誰也明白，大家都明白新機一出，SATURN難以再撐下去。怎樣令SATURN遊戲開發商「順利過渡」相信也是世嘉有待解決的問題。



■世嘉表示這張Dreamcast「認股證」可在「Dreamcast1周年紀念派對」上換領到面值相當於當時世嘉股票一股的「精采絕倫商品券」。相信此舉是希望參加發表會的人能共同為Dreamcast努力，提高這張商品券的票面值。這份心思值100分，只怕這個承諾會否兌現？

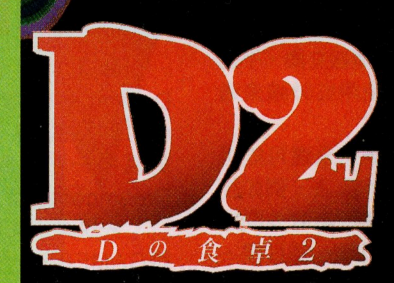
番外編

世嘉出Dreamcast WARP誓死相隨

文：米奇

《D之食桌2》成為首個Dreamcast公開的遊戲

繼5月21日世嘉公布了新主機Dreamcast之後，一向擁護世嘉的WARP的最新作——《D之食桌2》終於也在東京國際論壇第一場館中發表。一如大家所料，《D2》是在世嘉新機中推出，因此，《D2》也就成為了Dreamcast首個正式發表的遊戲了。





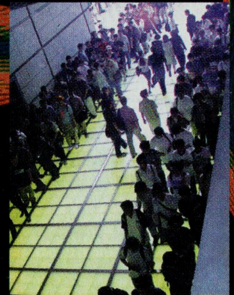
全球300萬人參加的發表會

既然大家都早已預定《D2》會在世嘉的新機上推出，《D2》的發表會當然吸引了大批機迷入內欣賞了。事實上，這次原本預定5000個名額的發表會便有多達8000人來排隊輪候。大會還透過INTERNET進行網上廣播，估計全球有300萬人可同時欣賞到這盛事。

發表會先播出了一段《D2》的開場片段，然後就由飯野賢治跟兩位提琴手合奏了《D2》的概念主題音樂。一輪演出之後就到飯野賢治的演說，他先宣布《D2》會在這個冬天於Dreamcast上推出，然後提到把《D2》搬到Dreamcast上的過程，又即場向當時仍未看過Dreamcast畫面的觀眾展示《D2》的遊戲畫面，並利用Dreamcast的多邊形機能及環境貼圖機能來造出一個可隨意放大縮小和旋轉的D2標誌來，不過老實說，那示範反顯示了Dreamcast的缺點——雖然Dreamcast的環境貼圖技術製造金屬感的確很像真，但一旦開始轉動物件後，貼圖便出現跟不上的情況，到物件停定後，物件上的材質要等約半秒時間才能復原。這方面希望世嘉在推出主機時能改善。

除了飯野個人表演之外，世嘉的入交社長也到場致辭，這可見世嘉對《D2》的重視。此外，飯野還請來西城秀樹在會場高唱一曲《傷痕纍纍的羅茲》來助慶。





《D之食桌2》OP畫面誌上ROADSHOW

一個受傷的人在雪地上艱辛地前進，他的血一滴一滴的滴在鋪滿雪的地上，可是，在那人走後，血卻從紅色變成綠色……

女主角羅菈躺在一位黑人女人甘巴莉家中的床上，夢到剛才的可怕經歷——一粒很大的隕石從宇宙深處飛向地球，地球就像要迎擊般湧起一股黃色的防壁阻擋，隕石給磨擦得逐漸解體……

而在地球，正在乘搭飛機經過加拿大上空的羅菈從惡夢中驚醒過來，她結識了機上鄰座的乘客大衛。這個時候一個古怪的男人在機上唸唸有詞，而兩個男人卻突然舉槍劫機，他們口中所説的話竟然跟那古怪男人不謀而合。大衛想乘機擊倒劫機者的時候，他發現那顆隕石快要撞着飛機，於是便拉着羅菈逃走，而飛機亦隨即爆炸……

羅菈從夢中驚醒，這個時候那個受傷的人來到屋前，甘巴利和羅菈都感到很害怕，因為那個男人竟在痛苦中變成一頭怪物。



得到Dreamcast強化的《D2》世界

今次《D2》在Dreamcast上推出，各方面機能都得到強化。現在讓我們從各方面觀看《D2》有甚麼特色。

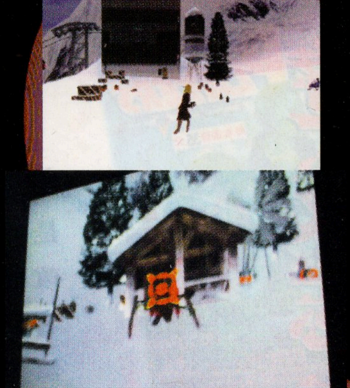
POINT 1
玩法

上集《D之食桌》是互動電影，但今集的玩法卻完全不同，變成了一隻動作遊戲，羅菈手持機關槍在雪嶺中奔馳。據飯野賢治表示，遊戲分為移動和戰鬥兩部分，都是以實時的CG進行，從示範畫面中看到，《D2》的畫面實在有點像《TOMB RAIDER》。

當怪獸出現，鏡頭會先轉換為較有電影感的角度，先描寫羅菈震驚的表情和怪獸的出現，這也是《D2》的特色之一，在Dreamcast的功能下，鏡頭變換比以前更快更順滑，加上人物較仔細，即使近鏡也不覺得是多邊形的怪人。飯野表示由於Dreamcast所創造出來的人物角色那麼細緻，所以不需要拍那麼多電腦動畫，直接用遊戲中的人物也可以很具電影感的表達劇情。

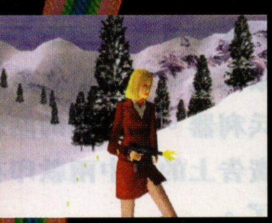
特寫鏡頭過後，便會進入戰鬥場面。戰鬥是主觀視點的射擊遊戲，飯野説遊戲要簡單得人人也玩得到，而且不會過分地把遊戲的長度拉長。





POINT 2
環境

光源在周圍環境的變化也是《D2》的一大特色，在示範中，飯野可以隨意改變天色，從白天到黃昏、從黃昏到黑夜都各具氣氛。而且在黑夜中開槍時，機關槍打出的火星的光芒更會反射到羅菈身上。此外，周圍環境也做得非常認真，例如在山間行走時，偶爾會見到一群雀鳥飛過。



POINT 3
實時表情

實時感覺是飯野在發表會上強調的一點，他表示羅菈會具有實時的表情變化，令玩者更能投入感情。在發表會中，他就特地造了一個示範，羅菈的表情隨着飯野按掣而變化，而無論羅菈的頭移到哪一邊，她的眼睛永達也是望着玩者的。



《D2》精品送俾你

米奇這次特別準備了兩個羅菈公仔及3本《D之食桌2》公式FANS BOOK送給大家。大家只要填妥以下表格，寄來香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中文7字樓，信封面請註明《GPM D2精品》便可參加抽獎。

截止日期：1998年6月19日

「《D2》精品送俾你」抽獎參加表格

姓名：＿＿＿＿＿＿ 年齡：＿＿＿＿ 性別：＿＿＿＿

身份證／護照號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

聯絡電話：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿



超・打機感覺大獎賞



遊戲誌三周年紀念問卷調查

《遊戲誌》三歲了！！不經不覺《遊戲誌》已跟大家度過了三年遊戲歲月，又是時候來問問大家希望《遊戲誌》有甚麼改變了。你希望《遊戲誌》增加甚麼內容？有甚麼內容雖要改善？你的喜好是甚麼？來一一告訴我們吧。

去年我們的問卷調查就送了兩位讀者到日本去參觀遊戲展覽，今年經過我們商論之後，終於決定了獎品主題——要令大家打機打得更開心。等離子熒幕、大熒幕電視、環迴立體聲音響組合、PENTIUM II 400電腦套裝、眼罩式電視，總之是大家夢魅以求的打機神兵利器。想得到的話就要儲齊這三期刊於本廣告上的其中兩款印花參加問卷調查大抽獎了。

(本問卷調查恕不接受影印表格參加，以示公允)

參加辦法：

《遊戲誌》於第76、77及78期的問卷調查廣告上會刊出一個印花，只要你集齊其中兩款，貼於問卷調查表格上，並填妥問卷，一併寄到本刊來，就可以參加抽獎。請注意由於涉及獎品運輸及保險問題，是次問卷調查恕不接受海外讀者參加。



郵寄地址

香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
查詢電話：2380-2223

獎項

超未來打機畫面感覺大賞
獎額：一名
NEC 33吋等離子熒幕一部

超大型打機畫面感覺大賞
獎額：五名
33吋國際線路彩色電視機一部

超震憾打機音響感覺大賞
獎額：五名
環迴立體聲音響組合一套

超貼身打機畫面感覺大賞
獎額：五名
SONY 最新眼罩式電視一部

超高速電腦玩樂感覺大賞
獎額：五名
PENTIUM-300電腦一套

#76 印花

截止日期：
1998年7月17日

公布日期：
1998年7月31日

還有更多更精采獎品下期繼續為你公布

遊戲誌三周年紀念問卷調查

超・打機感覺大獎賞參加表格

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿ 年齡：＿＿＿＿

性別：＿＿ 身份證／護照號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

聯絡電話：（日）＿＿＿＿＿＿＿＿ （夜）＿＿＿＿＿＿＿＿

電郵地址（如有）：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

1.喜歡玩哪一類型遊戲？（可選多項）

☐1.動作 ☐2.歷險 ☐3.格鬥 ☐4.射擊
☐5.體育 ☐6.賽車 ☐7.智力 ☐8.戰棋
☐9.育成 ☐10.模擬 ☐11.桌上 ☐12.RPG
☐13.戰略 RPG ☐14.動作 RPG
☐99.其他：＿＿＿＿

2.以下哪點是你衡量遊戲好壞的主要因素？

☐1.遊戲性 ☐2.人物設計 ☐3.玩法新鮮感
☐4.難易度 ☐5.畫面 ☐6.音響／配音
☐99.其他：＿＿＿＿

3.甚麼因素會最影響你選購原裝遊戲時的決定？

☐1.雜誌介紹 ☐2.朋友推薦 ☐3.遊戲店推薦
☐4.贈品 ☐5.價錢 ☐6.包裝
☐7. 行貨 ☐99.其他：

4.你現在所擁有的遊戲機有哪幾種？（可選多項）

☐1.PlayStation ☐2.Saturn
☐3.Nintendo 64 ☐4.PC-FX
☐5.3DO ☐6.超級任天堂 ☐7.NEO GEO 帶機
☐8.NEO GEO CD-Z ☐9.GAME BOY
☐10.PC 電腦 ☐99.其他：＿＿＿＿

5.你下一部想買的遊戲機是哪一部？

☐1.PlayStation ☐2. Dreamcast ☐3.Nintendo 64
☐4. Saturn ☐5. PC-FX ☐6.NEO GEO CD-Z
☐7.GAME BOY ☐8. PC 電腦 ☐99.其他：＿＿＿＿

6.你家中有多少人經常跟你一起玩電視遊戲？＿＿＿人

7.你家中所擁有的非原裝遊戲佔全部遊戲的比例有多少？

非原裝 ：原裝 = ＿＿＿＿：1

8.你認為原裝遊戲的合理售價應該是多少？HK$＿＿＿＿

9.你一個月約花多少錢來選購遊戲？HK$＿＿＿＿

10.你是否經常參與有關遊戲的活動，如比賽、試玩會等？

☐1.經常 ☐2.偶然 ☐3.從不

11.以下哪些本刊物是你經常閱覽的（不論是否你自己買；可選多項）

☐1.遊戲誌 ☐2.遊樂誌 ☐3.HYPER 電腦遊園地
☐5.東 TOUCH ☐6.壹本便利 ☐7.遊戲周刊
☐8.GAME STATION ☐9.GAME MAGAZINE
☐10.星島電腦廣場 ☐11.PC GAME 雙周刊

12.請你為《遊戲誌》下列各部分評分：

部分										
A.STREET FAXER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
B.COMING 睇	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
C.新 GAME 介紹	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
D.攻略一族	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
E.遊戲研究坊	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
F.懊惱 GAME 你教	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
G.祕技工場	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
H.電視遊戲信箱	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
I.精武門	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
J.黃金書屋	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
K.遊言戲語	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
L.遊戲動畫廊	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
M.動畫資訊網	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
N.落街買新蔴	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
O.GAME MUSIC STATION	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
P.無責任新 GAME 評壇	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Q.新 GAME 時間表	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
R.街機皇	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

12.你希望《遊戲誌》增加以下哪些內容：（可選多項）

☐1.動畫 ☐2.精品 ☐3.影音 ☐4.日本偶像
☐5.本地偶像 ☐6.連載漫畫 ☐7.漫畫介紹
☐99.其他：＿＿＿＿



主廚：喬丹
洗碗：古拉拉_B

ZERO 3殺到嚟！

可能大家都冇乜留意到，原來而家仲有舖頭同人訂購一啲街機嘅底板，一啲舊如《雙截龍》，新至《STREET FIGHTER ZERO 3》都有得訂，大家冇睇錯，係《STREET FIGHTER ZERO 3》，雖然而家都冇人知隻GAME幾時出，但係間舖頭就己經話可以訂，真係叫人信唔信佢好呢？而且雖然價錢都唔係貴，但據知原來平均一塊底板，佢賺成五百蚊都幾嗱利，喺而家哩個淡市，都不失為賺錢嘅好方法。（喬丹）

又係11月20號

截稿前收到風，話喺美國舉行完嘅E3展覽度，公佈咗《TOMB RAIDER 3》會係今年底推出，而且同上年一樣，又係11月20號，唔通又好似《拳皇》咁一年一集？

另外CAPCOM又喺E3度公佈話會出番《BIOHAZARD 2》同《BIO HAZARD》DIRECTOR CUT嘅震動版（對應DUAL SHOCK咁話），咁樣唔知射喪屍震得過癮啲，定係俾喪屍咬會震得過癮啲呢？（喬丹）

冇行貨就係咁……

又到本港嘅消息，話說SQUARE隻《雙界儀》竟然冇行貨（好似話係啲聲優嘅版權問題喎），咁啱而家會考又考完，正正係個個都搵GAME玩嘅時候，好自然咁隻《雙界儀》又升價升到……，截稿前旺角好(勁)價$650，不過佢都算有良心，有連埋嗰幾張卡一套咁賣，個個都買嘅HIT GAME，哩個價都算OK啦。（喬丹）

由黑白到彩色，由厚變成薄，「機」大十八變——GAMEBOY

在5月27日的E3展覽會(ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO）上，NINTENDO展出了最新形號的GAMEBOY—COLOR GAMEBOY（暫稱）。新的GAMEBOY大小和GAMEBOY POCKET大致相同，但是加入了顏色液晶體畫面，據公佈是可以由32000種顏色之中同時發出56色。玩舊有的GAMEBO遊戲時仍可以發出4至10種顏色的，顏色更可自行設定。還有增加了紅外線通信機能，來代替舊GAMEBOY的通訊線。據廠方公佈，COLOR GAMEBOY可以玩超過一千個舊有的GAMEBOY遊戲，而至今已有六個對應新COLOR GAMEBOY的遊戲在開發中，將於11月23日於北美發銷和建議售價為$79.95美金（約640港幣）。（古拉拉_B）

香港電腦動畫分司幫PS出GAME

剛收到嘅新消息，香港一間有名的電腦動畫公司，會同SONY合作推出PS的遊戲，哩間雖然唔算係第一間製作PS遊戲嘅香港公司，但聽聞係SONY自己搵上門，所以咪話香港冇好嘢。（哩個又係唔係PS亞洲計劃之一呢？）（喬丹）

小心！小心！大家要小心！

一睇到哩個標題，就知筆者又要爆大鑊喇。聞說而家有好多嘅SS同PS機俾人換咗個頭同AV線，然後當新機賣。話説一啲平咗百幾二百蚊嘅SS同PS主機，原來係因為俾人以大陸翻版CD頭換咗個原裝CD頭，而且連條原裝AV線都唔放過，一樣俾人偷龍轉鳳，換出嚟賣。但係要分別個CD頭有冇俾人換到就冇乜方法，因為實在太似喇，單睇可以見到嘅部份好難睇出真定假，如果大家見到啲舖頭有好多冇盒嘅AV線賣就要小心啲喇，大家都係去啲有信譽啲嘅舖買機比較穩陣。（喬丹）

CAPCOM做RPG？每個月都有得玩，次次新鮮，玩足兩年

最近CAPCOM發表了一個頗驚人的消息，就是她將會推出一隻RPG。RPG本來不是甚麼一回事，但是這個未定名稱的RPG遊戲已經要玩者們等足足兩年！不是它的發售日，而是它將會每月推出四話，收錄在一隻CD內，會連續兩年「推出」這個遊戲。遊戲的故事背景是共通的，但是形式將會是一話完結型。而廠方更有意和月刊一同推出，以作促銷。這個RPG遊戲至今仍未有消息關於對應機種及價格，但是預計會於99年春季推出。（古拉拉_B）

車田正美作品在超任上復活？

MASIYA（日本COMPUTER SYSTEM）決定改編一套十五年前車田正美的拳擊漫畫，推出一個超級任天堂的遊戲，並可於POWER NINTENDO上「抄」到，而遊戲的名字就叫做《拳鬥士》。不過如果各位玩者有看過《遊戲誌》第二期的介紹，便會知道這不是一個新的遊戲。其實它在兩年前已經發表了，但最後卻不了了之，到現在又不知不覺地出現了。遊戲的模式分為「故事模式」、「對戰模式」和「淘汰賽」三個故事模式。故事模式裏玩者會控制原著故事的主角高嶺龍兒，由小學時代到中學世界大會的故事將一一重現。對戰模式中，玩者可以選用20（＋？）個角色作自由對戰，而漫畫中的必殺技亦能再次使用。作戰系統名為MOTION REACTION BATTLE（MRB），以輸入指令方式來戰鬥。遊戲會在今年6月1日推出，容量未定。（古拉拉_B）

人人愛踢世界杯

真係每逢到世界杯，啲足球GAME都特別受歡迎，近排一啲以世界杯為題嘅GAME都好賣得，而KONAMI嘅《WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN 3~WORLD CUP FRANCE'98》就更加不得了，好多人等佢等到頸都長，隻GAME一出就人人都買咁滯，個價就一吓子由三百幾升到四百幾，而家都依然渴市。（喬丹）

PlayStation Award 98' 結果公佈

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT 已於5月15日，東京新高輪王子酒店舉行了98年度的「PLAYSTATION AWARD」了。眾遊戲當中，大受歡迎的恐怖動作冒險遊戲《BIOHAZARD 2》和令炒風熾熱的《GRAND TRISMO》因為銷量超過二百萬隻，而得到雙白金獎（DOUBLE PLATINUM PRIZE）。現在就為各位介紹一下其他得到 PLATINUM PRIZE（銷量超過一百萬隻）的遊戲吧！

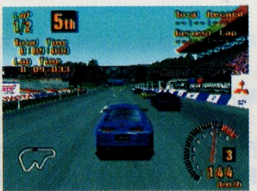
《PARAPPA THE RAPPER》（SCE）
《FINAL FANTASY TATICS》（SQUARE）
《SAGA FRONTIER》（SQUARE）
《DERBY STALLION》（ASCII）
《LETS HIT THE LINK》（SCE）
《陸行鳥的不思議迷宮》（SQUARE）
《鐵拳 3》（NAMCO）
《PARASITE EVE》（SQUARE）

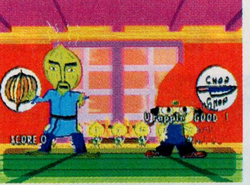
GOLD PRIZE 的得獎遊戲（銷量超過50萬隻）：
《ACE COMBAT》（NAMCO）
《MONSTER FARM》（TECMO）
《實況 POWERFUL 棒球 97 開幕版》（KONAMI）
《FRONT MISSION 2》（SQUARE）
《BIO HAZARD DIRECTOR'S CUT》（CAPCOM）
《電車 GO！》（TAITO）
《CRASH BANDICOOT 2～CORTEX 之反擊》（SCE）
《TALES OF DESTINY》（NAMCO）
《桃太郎電鐵 7》（HUDSON）
《XENOGEAR》（SQUARE）

GOLD PRIZE 特別賞（PS THE BEST 版超過50萬隻）
《ARC THE LAD II》（SCE）

特別令人注意的是《ARC THE LAD II》，因為它在上一次「PLAYSTATION AWARD」中亦獲得獎項。而《BIOHAZARD 2》的全球總銷量已經達到380萬隻。（古拉拉_B）

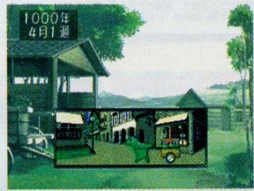

■ BIOHAZARD 2


■ GRAND TRISMO


■ PARAPPA THE RAPPER


■ FINAL FANTASY TATICS


■ ACE COMBAT



■ MONSTER FARM


■ ARC THE LAD II

繼便利店之後，竟然在車站賣遊戲？！

KONAMI 在5月28日推出的《WORLD SOCCER 實況 WINNING ELEVEN3～WORLD CUP FRANCE'98》決定亦在火車站裏的「KIOSK」（類似便利店的小賣店）發售，同時預定在7月發售的《實況 POWERFUL 棒球'98開幕版》及預定在9月發售的《METAL GEAR SOLID》也將會在KIOSK買到。因為曾在KIOSK發售的《DERBY STALLION》獲得不俗的銷量，可能將會帶起一陣在遊戲專門店以外地方發售遊戲的風氣。（古拉拉_B）

驚人發現！SNK 將推出手提機，會有他媽「京」池嗎？



■ 手提版會是怎樣的呢？（畫面是家用版）

在 Dreamcast 發表之後不久，SNK 也發表將會推出手提機，而且是和 Dreamcast 兼容呢！實在是一個驚喜，不知道 KING OF FIGHTER 會否也順勢推出手提機版本呢？詳情請留意 DREAMCAST 的特稿吧！（古拉拉_B）

特急！！關於 SNK PRIVATE SHOW '98 的驚人消息

以下是於 SNK PRIVATE SHOW '98 將會展出的商品：
1）NEO PRINT（新背景）
2）XTREME RALLY（HYPER NEOGEO 64）
3）BEASTER BUSTERS 2（中文譯名：《滅獸者2》）
4）NEO GEO POCKET（只會展出主機）
5）拳皇 '98（KING OF FIGHTERS '98）

實在太驚人了！一直十分神秘，傳言眾多的《KOF98》終於現身了！還有SNK第一部的手提機也會登場。各位讀者覺得吸引嗎？如想知道SNK PRIVATE SHOW '98的參加辦法，請留意今期的《街機皇》。（古拉拉_B）

TAITO 也有自己的底版了！

TAITO 公司於5月25日舉行了一個關於業務用機的新製品發表會，會上最受注目的相信是她開發的新底版。該底版名為「TAITO G NET」，此外還會有一張卡型記憶卡叫做「TAITO G CARD」同時發表了，「TAITO G CARD」將會有提供遊戲軟件的用途，並能帶到其他地方使用。一般舊的業務用遊戲如果要更換遊戲，就要進行改造及更換ROM帶，但是TAITO稱「TAITO G NET」系統只需更換它本身的「TAITO G CARD」便可以了，能大大縮短時間和功夫。第一隻對應「TAITO G NET」的遊戲將會是一隻名為《CHAOSPEED》射擊遊戲，主角是一個被來自宇宙的細胞融合了的戰士，現在遊戲的開發度大約是50%。（古拉拉_B）

COMING 嚟

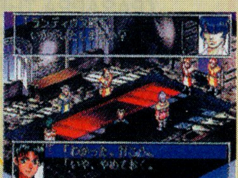
BY：死唔斷氣丁丁君 & 陰魂不散 LEYNOS

丁丁：上期因為有要事在身，COMING 嚟臨時暫停了一期，假如你有追開呢個欄嘅話就真係 SORRY 晒啦！
LEYNOS：不過版位所限，今期仍然只有 2 大版，如果你都覺得呢個欄好睇嘅話，就記得喺今次三周年問卷度俾 FAXER 高啲分嘞，當然最好就梗係寫多兩句好說話……

丁丁：好嘞，要開始講 GAME 嘞，今次第一隻要講嘅叫做《Epica Stella》，係 HUMAN 廠响 PS 出嘅 SRPG，預計 7 月推出。
LEYNOS：遊戲嘅故事背景基本上算係中世式，但就有一啲由人操縱的魔動兵，玩者响遊戲中所做過嘅行動會影響敵我雙方人物嘅情緒，令戰鬥時嘅行動以至故事出現變化。
丁丁：除此之外，呢個遊戲睇嚟會有幾高戰略性，出戰同伴間嘅相性會影響戰鬥力嘅發揮，戰鬥中攻擊敵側面或背面可增加殺傷力，更有行動點 AP 外嘅疲倦點 TP、每當進行回避或反擊就會增加，累積至 100 就會暫時唔肉得，所以應該幾適合講究嘅 RPG 玩。



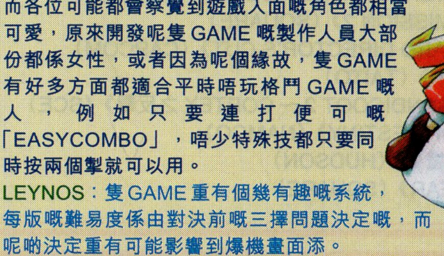




LEYNOS：第二隻 GAME 叫《ASTRA SUPERSTARS》，係 SUNSOFT 今年夏天會响 SS 推出嘅一隻格鬥動作 GAME。
丁丁：呢隻 GAME 嚴格嚟講應該叫浮遊格鬥 GAME，因為全部人物經常都係浮吓浮吓嘅，而各位可能都會察覺到遊戲入面嘅角色都相當可愛，原來開發呢隻 GAME 嘅製作人員大部份都係女性，或者因為呢個緣故，隻 GAME 有好多方面都適合平時唔玩格鬥 GAME 嘅人，例如只要連打便可嘅「EASYCOMBO」，唔少特殊技都只要同時按兩個掣就可以用。
LEYNOS：隻 GAME 重有個幾有趣嘅系統，每版嘅難易度係由對決前嘅三擇問題決定嘅，而呢啲決定重有可能影響到爆機畫面添。



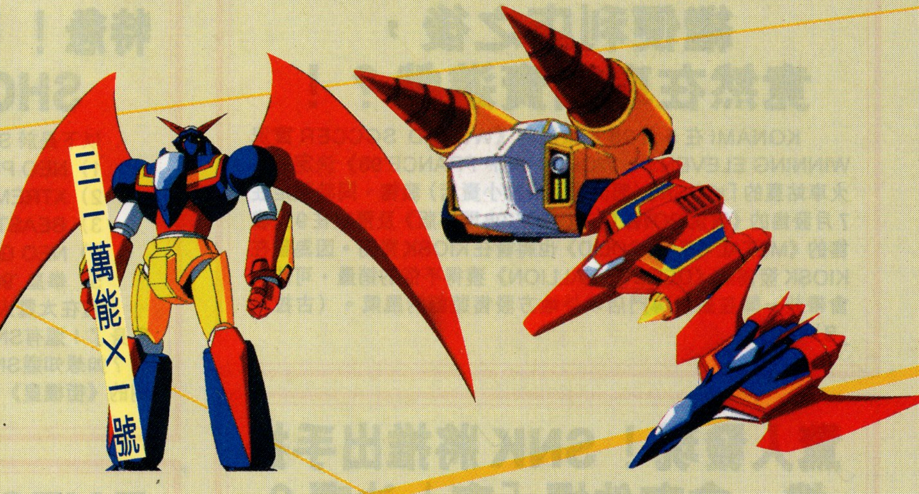




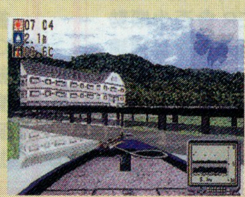
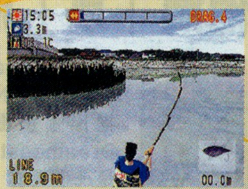


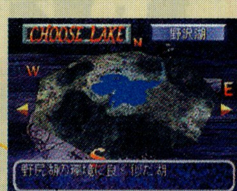



丁丁：跟住落嚟呢隻暫時譯做《三一萬能 X》，PS 响今年冬推出嘅 STG 作品，AROMA 廠出品。
LEYNOS：齋睇個名就知道有啲唔妥，其實佢係個用「三一萬能俠」嚟開玩笑嘅作品，三位主角各自駕駛着一台小戰機，在不同嘅組合下，可以結合成三部性能各異嘅超級機械人「X1 號」、「X2 號」同「X3 號」。
丁丁：說穿了其實只不過是經過一定包裝嘅射擊遊戲一個，但係佢都算大面，搵到 90 年代專唱熱血歌嘅「影山　　」唱主題曲，遊戲中亦經常會加插硬照以至動畫嚟交待劇情，假如你細個嗰陣鐘意睇熱血機械人片就一定唔好錯過。

LEYNOS：第四隻《BASS LANDING》係個 ASCII 預定今年冬响 PS 出嘅釣魚 SLG。
丁丁：呢個 GAME 最大嘅特點，係唔單止對應 ANALOG 手掣同 DUALSHOCK，仲會出一個釣魚 GAME 專用手掣俾佢，個手掣外型同魚竿後半截差唔多，內附振動組件，就好似釣魚機咁上下。
LEYNOS：至於玩法方面就主要會圍繞　　個大湖進行，而特色就係搵釣魚位置時可利　　用艇上嘅魚群探測機睇住湖底嘅情況，另外有魚　　上釣時亦唔會變咗條魚嘅視點住，到釣完全會慢慢俾你睇返水面下條魚點俾你玩死嘅（一案件重演？）。





TT：好嘞，又輪到每期都有嘅「女」GAME時間。唔知係唔係因為今次要介紹嘅女GAME大部份都係PS嘅，內容方面比SS個啲正路好多，最少唔會係唔係都18歲以上推奬。

LEYNOS：第一隻女GAME叫《擁抱季節》，係SCE親自出嘅PS AVG，預計7月尾出街，2隻碟加埋都只係賣4800日圓，算幾抵玩啦。

TT：呢個GAME其實就係SCE最近一個AVG系列「やるドラ」（意思係可參與嘅劇集）嘅第二作（第一作係《DOUBLE CAST》），今集嘅故事同樣係圍繞一個失憶嘅少女而發生（其實全個係列都一樣），同現任女友拍拖途中的你，突然响櫻花樹下認識咗個失憶少女麻由，而佢個樣竟然係同你初戀情人一樣嘅(故事話你初戀情人交通意外死咗好耐㗎嘞)，响幫呢位麻由恢復記憶嘅過程中，到底你會唔會順手換畫呢？

LEYNOS：隻GAME嘅畫面同動畫都有OAV嘅質素，就算淨係睇公仔都已經值回票價。








TT：下隻GAME係養貓人仕必玩（？）嘅PS戀愛SLG《貓貓關係》，VICTOR出品，發售日未定。

LEYNOS：講到貓GAME你零舍精神，我費事同你爭，等你講埋落去好過。

TT：早排有隻叫《膝上之同居人》嘅GAME，係講你同啲貓女變成嘅女孩子，而今次基本上剛剛相反，反而係話主角得到一塊「貓目石」，有一種變成貓嘅能力。

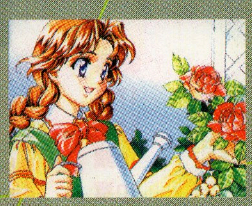
LEYNOS：小P？

TT：因為呢個緣故，主角除咗平時見到佢地之外，間唔中重可以變做貓去睇一啲女角們鮮為人知嘅私生活，遊戲雖然話係SLG，但就冇乜能力值數字俾你睇（其實咁至難玩……）。









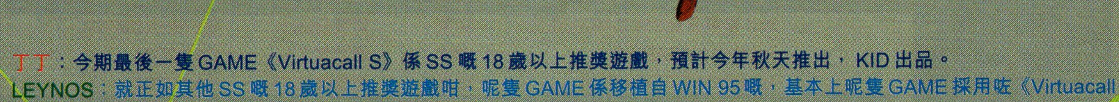
LEYNOS：第三隻女GAME叫《這孩子是哪裏的孩子》，一個SUCCESS公司8月响PS推出嘅戀愛SLG。

TT：如果要用最簡單直接嘅方法形容呢個GAME嘅話，大家可以當它是由另一間公司出嘅《TOUR PARTY～卒業旅行》。

LEYNOS：雖然唔多客氣，但呢個真係事實，隻GAME嘅玩法真係同TOUR PARTY好似，例如遊戲會响BOARD GAME型嘅圖版上進行，最多可以4人同玩，你要不斷先收集一啲話題，留番同女仔去街時用，當完成所有圖版後，就要睇啲女仔對你嘅好感度嚟決定結局如何。





TT：今期最後一隻GAME《Virtuacall S》係SS嘅18歲以上推奬遊戲，預計今年秋天推出，KID出品。

LEYNOS：就正如其他SS嘅18歲以上推奬遊戲咁，呢隻GAME係移植自WIN 95嘅，基本上呢隻GAME採用咗《Virtuacall 3》嘅系統，同時再追加咗三個《Virtuacall 2》嘅女角。

TT：至於玩法方面，遊戲嘅世界入面有一種稱為Virtuacall嘅系統，形式有啲似家陣啲視象電話，當接通線路後，接線生會先為你安排同三個女仔玩視象電話會議，如果其中有人覺得同你特別啱傾就會開始玩單對單通話，順利嘅話更有可能攞到佢嘅聯絡方法甚至約佢去街。

TT、LEYNOS：今期講到呢度又夠鐘嘞，下期書同樣時間再講啲新GAME料俾大家啦！






GAME PLAYERS 遊戲誌 MAGAZINE

「HYPER 有腦遊戲榜」

新城997有腦事件薄、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK 五大傳媒聯合策動

接觸層面最廣泛的遊戲選舉

地址：灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓
FAX：2507-5175 EMAIL：cineaste@glink.net.hk

HYPER有腦PlayStation榜



1st FINAL FANTASY VII
SQUARE 37票

2nd	PARASITE EVE	SQUARE	35票
3rd	GRAN TURISMO	SCEI	17票
4th	BIO HAZARD2	CAPCOM	15票
5th	鐵拳3	NAMCO	13票
6th	心跳回憶 彩之愛歌	KONAMI	10票
7th	心跳回憶	KONAMI	8票
8th	惡魔城X	KONAMI	5票
9th	拳皇96	SNK	2票
10th	WORLD CUP 98	EA SPORT	1票

HYPER有腦SATURN榜



1st 櫻大戰2～求你別死去
SEGA 35票

2nd	超級機械人大戰F(完結編)	BANPRESTO	32票
3rd	ROOMMATE 3～涼子在清風閃耀的早晨～	DATA POLYSTAR	20票
4th	機動戰士 基力之野望	BANDAI	15票
5th	少年街霸2	CAPCOM	12票
6th	THE KING OF FIGHTER'S 97	SNK	11票
7th	日本足球聯賽 創造職業球會2	SEGA	7票
8th	GRANDIA	GAME ARTS	4票
9th	超級機械人大戰F	BANPRESTO	3票
10th	VAMPIRE SAVIOR	CAPCOM	1票

你最期待的兩款 PlayStation 遊戲



1st 銀河公主傳説YUNA	35票	開發度60%	HUDSON
2nd CYBERNETIC EMPIRE	31票	開發度15%	日本TELNET
3rd FINAL FANTASY VIII	16票	開發度？%	SQUARE
4th THE KING OF FIGHTER'S 97	15票	開發度100%	SNK
？影牢～刻命館真章～	——	開發度？%	TECMO



你最期待的兩款 Sega Saturn 遊戲



1st ADVANCED VG 2	32票	開發度？%	TGL
2nd 歡迎來到PIA CARROT 2	30票	開發度50%	NEC INTER CHANNEL
3rd BIO HAZARD 2	20票	開發度？%	CAPCOM
4th POCKET FIGHTER	14票	開發度100%	CAPCOM
？LANGRISSER V	——	開發度98%	日本 COMPUTER SYSTEM



你最喜愛的 N64 遊戲



1st 神奇計劃J	32票	ENIX
2nd 薩爾達傳説64	30票	任天堂
3rd SUPER MARIO 64	18票	任天堂
4th 007金眼睛	17票	任天堂
5th 實況足球3	16票	KONAMI

你最喜愛的街機遊戲



1st 街霸3 2nd IMPACT	34票	CAPCOM
2nd MARVEL VS CAPCOM～Clash of Super Heroes～	32票	CAPCOM
3rd 拳皇97	19票	SNK
4th 街頭街霸III	14票	CAPCOM
5th REAL BOUT餓狼傳説2	12票	SNK

你最喜愛的遊戲人物



1st	莉娜	31票
2nd	可拉娜	30票
3rd	古蘭特	19票
4th	八神庵	17票
5th	LEON	15票



日本雜誌《WEEKY FAMILY通》讀者人氣榜 12／6

統計日期截至6月3日



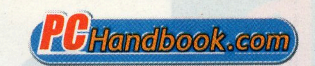
今回	前回	遊戲名	製造商
1	1	櫻大戰2	SEGA
2	2	FINAL FANTASY VII	SQUARE
3	4	BIO HAZARD 2	CAPCOM
4	3	鐵拳3	NAMCO
5	6	PARASITE EVE	SQUARE

新城997 有腦事件簿









新城997有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK五大傳媒聯合策動

接觸層面最廣泛的遊戲選舉

「HYPER有腦遊戲榜」即日開始接受投票

第74期「HYPER有腦遊戲榜」(GAME PLAYERS)抽獎得獎名單

雜誌《電擊PLAY PC'1998》VOL.2 .... 2名
陳立輝 P225×××(4)
LAM YEE CHEONG K553×××(2)

《LUNAR SILVER STAR STORY》海報 3名
冼偉達 P024×××(8)
WONG WING YAN K021×××(3)
鐘祝君 P258×××(4)

《PARASITE EVE》海報 6名
BENSON KWAN Z517×××(7)
CHIU KA FAI Z406×××(6)
陳遨麟 Z166×××(4)
鄧俊傑 Z081×××(0)
CHEUNG KIN SHING K199×××(0)
HO KWAN LOK Z397×××(7)

《DEAD OR ALIVE》海報 5名
LOK KAM WAI Z167×××(7)
李永賢 Z030×××(7)
區建業 K983×××(8)
TAI KING YIM (JERRY) Z238×××(0)
鄭尚志 Z465×××(4)

光榮遊戲墊板 1名
LAU CHI MAN Z078×××(6)

合辦機構

電子傳媒——新城997有腦事件簿(逢星期六下午7時～9時於新城997播出)
網絡傳媒——PC HANDBOOK (http://www.pchandbook.com)
書刊傳媒——《GAME PLAYERS MAGAZINE遊戲誌》(逢隔周五出版)
《GAME PLUS遊樂誌》(逢周三出版)
《HYPER PC PLAYER電腦遊園地》(逢隔周三出版)

遊戲榜分類

HYPER有腦PlayStation榜
HYPER有腦SATURN榜
於《有腦事件簿》、《遊戲誌》、《遊樂誌》及《PC HANDBOOK》接受投票及公布結果
HYPER有腦PC榜
於《有腦事件簿》、《PC HANDBOOK》及《電腦遊園地》接受投票及公布結果

今期獎品

《TACTICAL FIGHTER》等身大海報1名
《MARVEL VS CAPCOM～Clash of Super Heroes～》海報6名
《PLASMA SWORD》海報5名
《DAM DAM STOMPLAND》匙扣3名
《CROC》大貼紙3名

HYPER有腦遊戲榜參加表格(GAME PLAYERS)

截止投票日期：6月18日

姓名：__________ 年齡：______
身份證號碼/護照號碼：__________ 聯絡電話：______
地址：__________
____
電郵地址：(如適用)__________

(遊戲名稱及資料請參閱「新GAME時間表」)

1.你最喜愛的街機遊戲
遊戲名稱：月华之剑士　Marvel vs Capcom
遊戲生產商：SNK　CAPCOM

2.你最喜愛的N64遊戲
遊戲名稱：______
遊戲生產商：______

3.你最期待的兩款PlayStation遊戲
(只限沒有在提名名單上沒有列出的遊戲)
遊戲名稱：______
遊戲生產商：______

4.你最期待的兩款Sega Saturn遊戲
(只限沒有在提名名單上沒有列出的遊戲)
遊戲名稱：______
遊戲生產商：______

5.你最喜愛的遊戲人物
人物名稱：______
遊戲名稱：______
遊戲生產商：______

為保障閣下之私隱，請將表格放入信封內投寄。

本周遊戲提名(截至6月1日)
(請在每個榜中選出你最喜歡的兩隻遊戲)

HYPER有腦PlayStation榜

□1.生化危機 2
□2.FINAL FANTASY VII
□3.TALES OF DESTINY
□4.街頭霸王EX PLUS
□5.心跳回憶
□6.GRAN TURISMO
□7.TOMB RAIDER 2
□8.拳皇'96
□9.惡魔城X
□10.PARAPPA THE RAPPER
□11.電車GO！
□12.X-MEN VS. STREET FIGHTER EX EDITION
□13.心跳回憶 虹色之青春
☑14.XENOGEARS
□15.WINNING POST 3
□16.天誅
□17.Q版賽車 3
□18.女神異聞錄
□19.鐵拳 3
□20.PARANOIA SCAPE
□21.心跳回憶 彩之愛歌
□22.PARASITE EVE
□23.救救泥膠城
□24.BOMBERMAN WARS
□25.GUILTY GEAR
□26.FIFA ROAD TO WORLD CUP 98
□27.銀河英雄傳說
□28.DOWNHILL SNOW
□29.PERFECT GOLF
□30.KITCHEN PANIC
☑31.雙界儀
□32.LUNAR SILVER STAR STORY
□33.拳皇'97
□34. STOLEN SONG
□35. 實況欖球'98
□36. THUNDER FORCE V PERFECT SYSTEM
□37. 炎之料理人COOKING FIGHTER好
□38. MIRALCE JUMPERS
□39. 火爆拳擊
□40. 實況WINNING ELEVEN 3～WORLD CUP FRANCE'98

HYPER有腦SATURN榜

□1.X-MEN VS街頭霸王 EX EDITION
□2.超級機械人大戰 F
□3.超級機械人大戰F完結編
□4.GRANDIA
□5.日本足球聯賽 創造職業球會 2
□6.櫻大戰
□7.櫻大戰2～求你別死去
□8.拳皇'97
□9.電腦戰機 VIRTUA ON
□10.DRAGON FORCE II
□11.SHINNING FORCE III王都之巨神
□12.SENTIMENTAL GRAFFITI
□13.心跳回憶
□14.餓狼傳說REAL BOUT SPECIAL
□15.下級生
□16.VIRTUA FIGHTER 2
□17.NIGHTS
□18.真女神轉生 SOUL HACKERS
□19.SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
□20.YU-NO
□21.SD 高達 G CENTURYS
□22.街頭霸王 COLLECTION
□23.怒首領蜂
□24.紫炎龍
□25.THE HOUSE OF THE DEAD
□26.少年街霸2
□27.LANGRISSER IV
□28.BOMBERMAN WARS
□29.SHINING FORCE III被狙擊的神子
□30.機動戰士高達 基利之野望
□31.心跳回憶 彩之愛歌
□32.VAMPIRE SAVIOR
□33.SHADOWS OF THE TUSK
□34.SUPER REAL麻雀P7
□35.銀河少女警察RE-INFORCE
□36.偶像麻雀FINAL ROMANCE 4
□37.無人島物語R
□38.GRANDIA～DIGITAL MUSEUM
□39.GT24
□40.少女革命UTENA

※歡迎各位使用影印本投票，來信請寄香港灣仔駱克道33號中央廣場7樓「GPM」編輯部「HYPER有腦遊戲榜」收，或傳真至28662618。



各位 PlayStation Fans, 專頁

如果你還記得四月尾在旺角的「鐵拳3 擂台大賽」盛況，如今硝煙已經蔓延至——獅城新加坡！

小弟五月廿九日去新加坡，參與了這場擂台大賽。比賽在新加坡市中心Bugis Junction的Parco商場內舉行，和香港最大分別是，報名參加的英雄來自各個國家、民族，如大馬、印尼、菲律賓等等的華人、馬來人、印度人等各色人種，當然以新加坡人為主啦。其中不少人的職業是「NS」，點解？小弟請教過當地人後，才知道是National Service（兵役）咁解！失敬，當兵當然識打功夫啦！雖然膚色國籍語言不同，大家的溝通毫無問題，因為手掣無國界嘛！至於比賽的精采過程，特別是搞笑故事，容小弟賣個關子，下回分解！

SCEH記者招待會特輯

在五月二十二日，SCEH邀請了多本本地遊戲機雜誌的編輯，出席一個記者招待會，而我們當然不會錯過。今次這個招待會主要目的是宣傳及介紹《XI[sái]》這個遊戲，話說回來這是首個中日兩個版本同日發行的遊戲，難怪SCEH會對這遊戲如此重視。

今次的招待會由SCE開發組的曹彥小姐主持，她除了向大家講述《XI[sái]》的特點與及玩法，而我們亦抓緊這機會向她發問了多個關於這遊戲的問題，以下便是這次訪問的部分內容輯錄。

問—編輯問題　　答—曹彥小姐的答覆

問：你們對《XI[sái]》有沒有一個目標的銷量例如超越同類型遊戲《IQ》呢？

答：這個當然有，因為《XI[sái]》的中文版是和日文版將會同日發售，所以我們對它十分期待，而且如果《XI[sái]》銷量差的話，更會對日後在亞洲推出中文版遊戲有所的影響，所以今次《XI[sái]》的銷售對日後有一定的意義。在日本國內我們亦送出這個遊戲的體驗版給公司內部職員，而從一些從不玩遊戲機的女孩子口中所知，她們對這遊戲充滿很大的興趣，而且還玩得十分利害，很多時都能玩過五萬分（通常最多只可取得一萬分），所以我們相信這遊戲的銷量能夠超越《IQ》的。



問：既然你們對《XI[sái]》這麼期待，在宣傳方面你們會怎樣催谷這遊戲呢？

答：首先在日本方面已經舉行了很多宣傳的活動，而在香港方面我們印製了有《XI[sái]》標誌的精美紙袋（隨遊戲附送），除此之外更送《XI[sái]》的體驗版（詳情留意GAME PLUS、GAME PLAYERS的廣告），大家只要到AUTHORIZED DEALER購買任何遊戲便能得到。

問：會不會舉行《XI[sái]》的比賽呢？

答：絕對有這個可能，若這遊戲受歡迎的話我們是會考慮的。

問：在早期推出的《PARAPPA THE RAPPER》中文版裡雖然是以廣東話表達，但到了《XI[sái]》時卻以國語表達，SCEH會不會因為太著重東南亞的市場而忽略了香港的市場呢？

答：這個當然不會，因為從現時的去勢來說都是以華人的市場為主，所以我們才會採用較多人熟悉的國語表達方式，香港的玩家毋需擔心。

問：請說一下中文遊戲日後的路向。

答：現時我們正著手製作一個中文RPG，而《遊戲誌》亦曾作過介紹（這個RPG是取材自一個著名作家的作品，是以南宋時期作背景，可參考過去《遊戲誌》的介紹），當時這遊戲仍屬計畫的階段，但現在已到達開發製作的階段了，相信大約在一年多後便會和大家見面。而這遊戲主是要為亞洲主場推出，相信會在亞洲地區大受歡迎，除此之外如果《XI[sái]》能夠受歡迎的話，我們SCEH便能鼓勵其他第三廠商一起推出更多中文版遊戲，所以希望大家能夠支持《XI[sái]》，令大家日後有機會能玩到更多中文版遊戲。

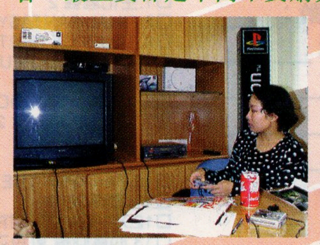


問：SCEH有否打算和其他遊戲廠商合作推出中文版遊戲？

答：這個我們當然期待，雖然現時還未有廠商和我們合作，但希望我們這能夠發揮帶頭的作用，對其遊戲廠作出鼓勵。

問：可否對香港的遊戲機玩家說些話呢？

答：最主要都是千萬不要購買翻版遊戲，要買多些正版遊戲，這樣遊戲廠商才能繼續生存，為大家製造多些出色的遊戲嘛！除此之外大家還要多學一點國語，因為日後的遊戲可能會加入不少國語對白，到時推出中文版遊戲大家仍看不懂便不好吧？



問：可否說一下今次來港的目的？

答：今次主要的目的是來公幹，為剛才提及的中文RPG進行會議，至於詳情現在還不方便透露，如果一有最新的消息一定會告訴大家的。

最後曹小姐還說如果大家在玩過《XI[sái]》後對此遊戲有甚麼意見，不妨將這些意見，透過SCEH轉交給他們，SCE開發部一定會採用對他們有用的意見來加以改善的。

萬眾期待！《STAR OCEAN THE SECOND STORY》

PlayStation七月重點推介的遊戲，就是萬眾期待的《STAR OCEAN THE SECOND STORY》！這個遊戲可以在3D空間內走動、跳躍與及戰鬥，給你置身真實戰場的感覺！你可選擇兩個人物出戰，而且更有戰鬥及冒險兩種模式。



如果你在PlayStation特約經銷商處訂購七月遊戲，在購買遊戲時將有機會同時得到一個精美的日本原裝CARD HOLDER，這個

CARD HOLDER除了可收藏閃卡外，也可當作日記用，大家記得七月開始去PlayStation特約經銷商訂購遊戲了，除此之外如果大家訂購《STAR OCEAN THE SECOND STORY》更會隨遊戲附送一套精美的日本原裝閃卡，不容錯過。



精美遊戲資料夾

今期的PS專頁又有好東西送給大家，這是一個十分精美的遊戲資料夾，在這資料夾中收錄了多個快將推出的遊戲，包括《LUNAR SILVER STAR STORY》和《SLAYERS ROYAL》，而資料夾讀者亦可利用來儲存其他資料，實在是一舉數得，現在我們將會送出兩個遊戲資料夾，只要大家回答一條簡單的問題，填妥下方的參加表格，寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場7樓」，GPM編輯部收，並註明「索取遊戲資料夾」，便有機會得獎，來信超過兩封，得獎者將會以抽籤形式抽出，名額只得兩個。

◆ **歡迎使用影印本**

截止日期：98年6月19日

揭曉日期：98年7月3日（第78期《遊戲誌》中公布）

遊戲資料夾抽獎參加表格（GPM）

問題：試舉一個在遊戲資料夾中將會介紹的遊戲。

答案：

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿ 年齡：＿＿＿＿

性別：＿＿＿＿ 聯絡電話：＿＿＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

有用意見多籮籮！

繼我們登出SCEH的尖沙咀郵政信箱91582號後，不斷收到很多朋友的來信，現在我們將其中兩位朋友的來信刊登出來，並給予回答，而這兩位朋友將會獲得我們的《鐵拳3》紀念品一套。

尖沙咀郵政信箱91582號每次收到很多朋友來信支持，我們都有將其中的意見翻成日文，直接給東京SCEI總部，說不定，你的來信會改變PlayStation將來的方向戰略！

Akio Hong:

你好！本人是一位足球迷，對PlayStation推出的足球遊戲都很關心。本人覺得比較出色的Konami的《J League實況Winning Eleven》和EA的《FIFA》系列都沒有行貨，所以令購買時都很困難。希望SCEH今後可以使機迷以方便及穩定的價格買到這些遊戲。

永遠
支持正版的Chan Man Kit

Chan Man Kit君:

謝謝你的支持！你所提到的遊戲都是很精采的遊戲，我們也很想推出。但是因為各種原因，這次沒有行貨供應。在日本每個月都有幾十個新遊戲，在香港推出的行貨名單是SCEI的亞洲企劃部和我們SCEH共同商量後，如果版權沒有問題，就可以在港發售。以後我們會努力將最好的遊戲帶給各位忠心的香港PlayStation Fans，各位也可以將心中不吐不快的批評，意見告訴我們，我們是十分樂意聽取！

AKIO



如果您有任何意見，歡迎寫信給我們。請寫信來:
尖沙咀郵政信箱91582號
Akio Hong (SCEH)

PS行貨時間表

	英文名字	中文名字	公司名	價錢(港元)	類型
6月					
4日	MAWATTE MUCHO！	拼圖戰士！	東北新社	358元	ACT
	NAMCO ANTHOLOGY	NAMCO ANTHOLOGY	NAMCO	358元	ETC
	CRISIS CITY	危機城市	TAKARA	358元	ACT
	DYNAMITE SOCCER 98	DYNAMITE SOCCER 98	A-MAX	358元	SPT
11日	POCKET FIGHTER	POCKET FIGHTER（暫名）	CAPCOM	378元	FIG
	Dark Messiah	Dark Messiah	ATLUS	358元	AVG
18日	CRISISBEAT	CRISISBEAT	BANDAI	358元	ACT
	XI[sái]	XI[sái]	SCE	298元	PUZ
25日	BAKUSOU DEKOTORA DENSETSU～OTOKO IPPIKI YUME KAIDO～	爆走貨櫃車傳說～男一匹夢街道～	HUMAN	358元	RAC
	REAL BOUT FATAL FURY SPECIAL DOMINATED MIND	REAL BOUT 餓狼傳說 SPECIAL DOMINATED MIND	SNK	358元	FIG
	Puchi Carat	Puchi Carat	TAITO	298元	PUZ
	～CHORO Q MARINE～Q-BOAT	Q版賽艇		358元	RAC
7月					
2日	SOLDIVIDE	神靈戰士	ATLUS	358元	STG
9日	POITTER'S POINT 2	執到寶	KONAMI	358元	ACT
	b.l.u.e.Legend of water	海洋之傳奇	HUDSON SOFT	358元	AVG
16日	Jingle Cats	叮噹貓	SME	296元	SLG
	TOKIMEKI HOUKAGO	放學後～心跳回憶續篇	KONAMI	358元	TAB
	RAPID RACER	高速賽船	SCE	358元	RAC
	BRAVE FENCER MUSASHIDEN	武藏傳	SQUARE	420元	ACT
23日	RIVAL SCHOOL	私立Justice學園	CAPCOM	420元	FIG
	BLUE BREAKER BURST～HOHOEMIO ANATATO～	藍色破壞王	HUMAN	358元	ACT
	Over Blood 2	超血2	Riverhillsoft	420元	AVG
	YU-GI-OH！MONSTER CAPSULE BREED and BATTLE	遊戲王！怪物膠囊	KONAMI	358元	SLG
	KAGERO	影牢～刻命館・真章～	TECMO	358元	ACT
30日	International Super Soccer	實況世界杯	KONAMI	358元	SOC
	HELLO CHARLIE！！	哈囉查理！！	ENIX	358元	AVG
	STAR OCEAN THE SECOND STORY	星海傳說 第二章	ENIX	420元	RPG
	FIRE PANIC	滅火之旅	SCE	358元	ACT

TEXT BY: 小健健

WACHENRODER

SRPG　製造商：SEGA　發售日：預定於98年夏季
售價：5800日圓　容量：CD-ROM
MEM　SEGA SATURN

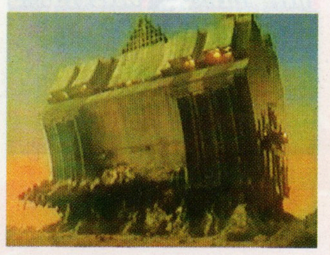
OPENING畫面及戰鬥系統介紹！

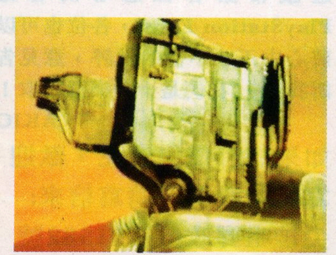
在73期的《遊戲誌》中，阿非洲口者喱就曾經為大家介紹過此遊戲。大家應對這隻被喻為是SEGA大作的SRPG有一定認識吧！！而今期，我就會為大家介紹這遊戲的OPENING片段及戰鬥系統。好了，閒話少說，開始啦！！

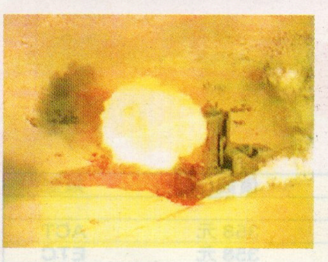
超像真！！由真實模型製作的OPENING！！

跟其他次世代遊戲一樣，這遊戲也附有OPENING的，不過這個OPENING既不是用2D動畫、也不只是用3D動畫來製作，是借用真實的模型來製作！你說是不是很利害呢？

那麼，製作這些甚為仔細的模型又是誰呢？當然是負責這遊戲機械設計的竹谷隆之啦。不過，這段短片內不只是單純的利用模型來拍攝，其實在把影像攝下來後，在後期製作上還加了不少電腦效果，例如是煙霧、爆炸的火燄及火球等，令到畫面更具説服力。



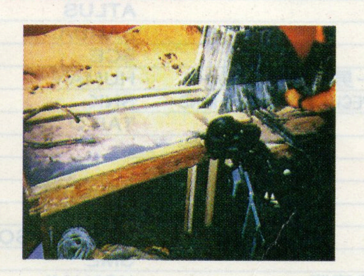


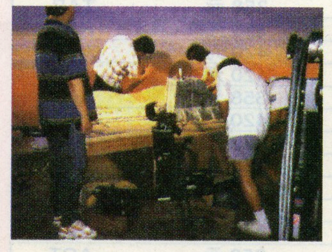




這裡就是OP的拍攝現場！！









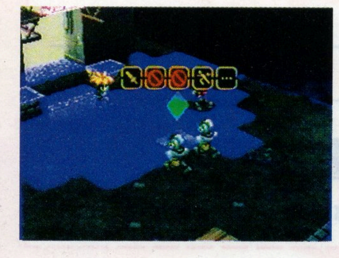
戰鬥系統簡介

這是一隻使用AP值的SRPG！！

唔，在每TURN中，每個角色都會分配到99點AP（ACTION POINT），而角色的所有活動都會消耗這個AP值。（包括移動、攻擊、回復等）而當AP值被用到0的時侯，那麼那位角色在這TURN便不能再作任何活動。換句話説，在此遊戲內不像其他SLG般——每個角色只可作一次的活動。在這遊戲裡，只要角色還有AP，就可繼續活動。



AP值與各項活動的關係



剛才也説過，這裡的角色是利用AP來活動的。但當然，每項活動所消耗的AP值也有所不同，例如使出攻擊力極強的裝器技及超裝器技的話，所消耗的AP就會較大；相反，若果只是移動的話，所消耗的AP就會較少。（但若果移動距離較遠，又或者有高低差的話，所消耗的AP值則會較多）這可說是這遊戲關於AP值系統的基本概念。

通常攻擊的要點



除了剛才所說的裝器技及超裝器技外，角色還可使出通常攻擊。比較特別是，通常攻擊是可讓玩者自行調校攻擊LEVEL，這裡共有5個攻擊LEVEL。若LEVEL越高，攻擊力就會越大、所消耗的AP也會越多。最重要的，就是會增加武器的熱量。

攻擊與武器熱量之關係

無論作甚麼攻擊，也會增加武器之熱量。而且攻擊力越高，所產生的熱量也會相對地較大。若果武器的熱量過了一定程度，那麼它就會OVER HEART。當OVER HEART後，武器的攻擊力會大為降低，根本不可以繼續戰鬥。而把武器冷卻的唯一方法，就是用「待機」指令，那麼就會用角色於那TURN餘下的所有AP來把武器降溫。當然，若果AP值越多，降溫的幅度就會越大。



暑假有得玩啦!!現在看看OP是甚麼料子先!!

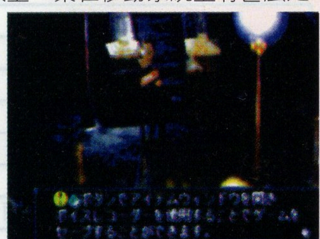
大家還記得前年推出的PlayStation AVG《OVER BLOOD》嗎？不記得？有沒有搞錯！那隻呀！！封面有對鹹魚腳那隻呀！！現在其製造商RIVERHILL SOFT又為它開發了續集，並於今年的夏天就推出囉。(喂！！臭小子！！又在騙版位？你在第71期不是已經提及過了嗎？)嘿嘿，今次我就會為大家刊登這遊戲的OPENING片段，及介紹今集的男女主角。

TEXT BY：小健健

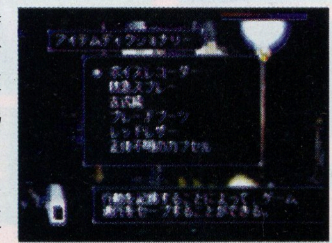
AVG　製造商：RIVERHILL SOFT　售價：420港元
發售日：7月23日　容量：2 CD-ROM
MEM　OFFICIAL PRODUCT　PlayStation

唔？改進了的情報顯示系統？

在71期中，我也提過這續集跟上一集在移動系統上有甚麼是改進了、豐富了。(好像可以乘交通工具啦、可在水中游泳啦)原來，在情報的顯示上也有不少改進。好像若果玩者在進行遊戲時，得到一些重要的情報的話，電腦就會在其前面加過「！」的符號，令玩者易於察覺。

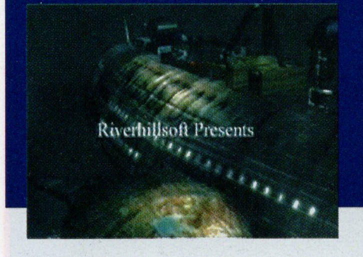


除此之外，由於今集的道具數量大為增加，為了令玩者易於了解自己得到了甚麼道具，故在暫停畫面中就加了一個名為「ITEM DICTIONARY」的系統。讓玩者可以一目了然的知道自己手頭上有甚麼道具，還有該項道具的功用，可真是十分方便啊。

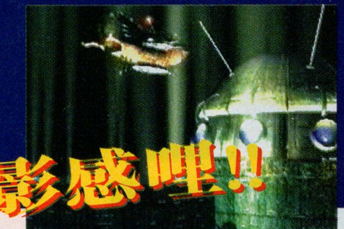


OverBlood 2

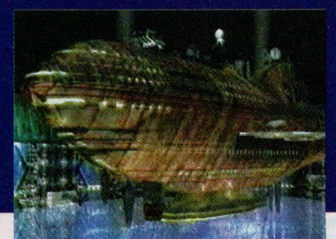
這就是由CG動畫製作的OP啦！！







很有電影感哩!!



噢？！他們就是遊戲中的主要角色了嗎？

ACARNO BRANIE

為了成為JUNK BLADE RACE的冠軍，這個血氣方剛的年輕人就來到這個名為EAST EDGE的地方。然而，當他一來到EAST EDGE，就在這裡的機場遇到一位名為VELTER CURTIS的老人。而就是這次的相遇，就把其運命改變了~~。



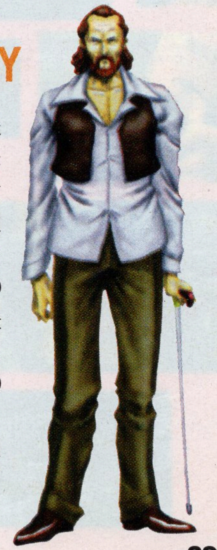
CHRIS RERNBECKER

為了追捕VELTER CURTIS這老頭而來到EAST EDGE機場的女孩子，而其真正身份其實就是國際警察。(唔，原來那個時代的女警要穿這麼高差的裙喲~~不知火舞現代版？)而當她追捕VELTER CURTIS的時侯，卻受到神秘人的襲擊。亦是因為這樣，就跟ACARNO BRANIE有一面之緣。



RAZ KARCY

他現在雖是EAST EDGE酒吧的老闆，原來他以前是世界手屈一指的研究遺傳因子學科學家。當他跟ACARNO BRANIE見面後，就決定跟他一起粉碎「早田工業公司」(HAYANO INDUSTRY)的陰謀。而他跟上集的主角更有一段微妙的關係。



DEEP FEAR

危險的救援工作正式開始！！

經過兩期《遊戲誌》的介紹，相信不少讀者都已經知道有關遊戲內登場人物的資料和其他EVENT事件，而今期會為讀者介紹這遊戲的重點和故事開端的發展。現在不如大家看看這遊戲的OPENING啦！

AVG　MEM　製造商：SEGA　發售日：7月16日預定發售　售價：未定　容量：CD-ROM　SEGA SATURN

TEXT：怪傑

操作解說

上	前進
下	後退
左	左回轉
右	右回轉
A、C	決定/調查/開門/攻擊（使用武器時）
B	DASH
X	ITEM 畫面
Y	MAP
Z	使用氧氣彈
L	瞄準敵人攻擊
R	使用武器
START	MENU 畫面

這遊戲重要的事項

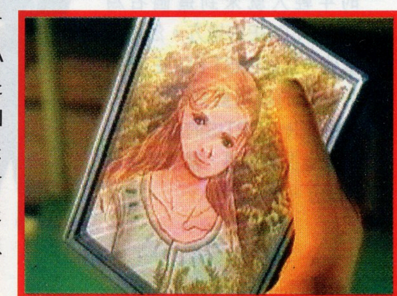
這遊戲的玩法和《BIO HAZARD》的非常相似，玩者都是需要不斷提起槍械和敵人周旋到底，不過遇到敵人都是異變人，牠們更擁有不同的種類，例如有的倒吊在天花上，有的速度高，所以玩者要小心！小心！槍械方面，玩者可能會在不同地方拾取到不同的槍械，當然每種槍械都會有不同的攻擊能力。



在進行遊戲時，玩者必須要經常記得這遊戲除了主角的HP值之外，還會有AIR值存在，這是因為SEAFOX的空氣供應系統失靈，以及魚雷破壞了BIG TABLE的空氣供給設置，所以玩者要懂得如何令空氣增加和怎樣減少空氣消耗量。

奇怪事件

在遊戲開始不久，玩者可能會發現到一個很特別的地方。這就是JOHN拿起來的照片。玩者不妨看看在照片裏的少女是否跟GENA博士很相似呢？讀者是不是認為這是GENA哩！不過相中人不是GENA，卻是JOHN的未婚妻（已去世）。究竟JOHN會否因為GENA和未婚妻的樣子很相似而喜歡她呢？





畫面解說



注意AIR計

HP上面的是「AIR計」，這個計是會顯示室內空氣的剩餘量。當AIR計耗盡時，亦即表示那裏的空氣氛沒有了，之後HP值就會被減低，而且速度是非常快的。

時間限制

畫面右上角的數字是表示了室內的AIR可用時間，每次當主角進入一個室內時，這數字就會慢慢地減低。數字到19的時侯，就會變成紅色，當數字倒數完畢之後，便會減取AIR計的空氣值。

故事第一回

恐怖故事正式開始

在21世紀初的某一天，一顆由外太空飛來的不明物體，慢慢進入地球的大氣層，美國內華達州的大氣圈外雷達天線發出了捕捉到有「不明物體」接近地球的奇怪電波信號，不過這時「不明物體」亦進入了地球大氣層，而它由於和大氣層摩擦而燃燒起來，之後它便跌進太平洋裏，美國便派出戰艦、直昇機和核子潛水艇SEA FOX去調查和回收「不明物體」的工作。之後執行長期秘密任務的SEA FOX亦因為補給而停泊在BIG TABLE基地。

在BIG TABLE工作的JOHN此刻正在看着已經逝世的未婚妻照片，這時突然收到MOOKY的求救，於是JOHN沿着房間的樓梯爬到一樓的E-POOL。在那裏JOHN看到SHARRON躺在地上，而在MOOKY的臉上看到一副不知所惜的表情，之後他們突然笑起來，這時JOHN才知道他們在開玩笑。

出發拯救博士

同時，SEAFOX亦補給完畢隨時可以出發，SEAFOX突然與BIG TABLE失去了聯絡。不久SEA FOX突然開動了，而且更向着BIG TABLE的方向撞去，而因這次的撞擊令到兩方面的通訊折斷了。

基地亦因為這次突發事件，而利用揚聲器叫JOHN到2樓控制室，JOHN亦立刻趕到二樓控制室。進入控制室之後，CRANSY便將這事件告訴給JOHN知道。為了救出GENA博士，CRANSY便隨即委任他到移動型海軍設施—NAVY拯救博士，以及將一張NAVY LV.1門匙咭交給JOHN，於是他又再次走到E-POOL，和MOOKY會合之後，他們便開始出發。

到達NAVY之後，MOOKY便第一時間問JOHN拿取門匙咭，因為他想知道有關海軍的秘密，當他取得後便立刻走進NAVY裏，JOHN亦只好跟隨他的後面。當走進走廊裏，發覺到那裏的空氣不足夠應付長時間，JOHN便開動走廊中的氧氣供給系統，之後乘搭昇降機到達第三層……



BRAVE FENCER 武藏傳

TEXT BY: 小健健

ARPG	製造商: SQUARE	售價: 358港元
MEM	容量: CD-ROM	發售日: 7月16日

PlayStation

體會！二刀流劍士—武藏的冒險！！

WELL，說實在的，《BRAVE FENCER武藏傳》這遊戲公布了這麼久，我們《遊戲誌》所報導的實在不多，（好像連介紹也只做過一期）。喂，始終這是SQUARE大公司出品嘛，怎可以這樣的喲？不過無論怎樣，這遊戲會於7月中旬開始開售。而大家又對這遊戲了解多少？不如大家就來一起體會下二刀流劍士—武藏的冒險吧。

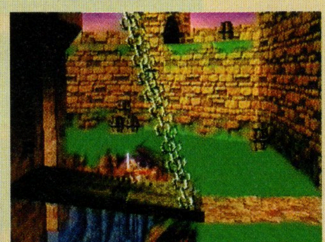


武藏是誰人呢？！

若果要說武藏是事，就要追溯到160年前了。話說當時有一隻怪物變成了「闇之魔人」。而且在這「魔人」襲擊了一個名為「ピンチョタイト」的地方後，大批怪物亦隨之重生。在危急存亡之際，國王就使用了代代相轉的「英雄召喚」術，在「ピンチョタイト」這地方把英雄召喚出來，而他就是二刀流劍士一武藏。



當武藏版召喚到這個世界後，跟魔人翻起了一場激烈的戰爭。最後，他就利用「光之劍」力量，把牠封印於城內之螺旋之塔中。



時間消逝，某天，武藏跟他的宿敵對決時，突然被一些神秘的光所包圍，之後武藏就胡理胡塗地失去了知覺。而當他醒來的時侯，就發現自己身處異世界中……。哎，這個究竟是怎麼樣的一個世界？而又是誰把他召喚過來的呢？

這遊戲是怎樣玩的呀？

雖說這是一隻ACTION RPG，但是看上去，ACTION的成份比RPG的多很多啊。WELL，遊戲除了有些道具使用的系統外，基本上它絕對是一隻不折不扣的ACTION遊戲來……。



在遊戲內，玩者只可操控武藏一人，繼而再用他在這由多邊形所組成的版圖上冒險。至於戰鬥系統方面，敵人是會直接的在版圖上出現，而玩者就這樣的把敵人斬殺就是了，因為在這遊戲是不會切入戰鬥畫面的。



除了斬殺敵人外，這遊戲跟其他ACTIONGAME一樣，在版圖中是會有各式各樣的陷阱等著你，典型的如跳平台、跳凹槽、避大石、避水柱等。（都話是一隻不折不扣的ACTION遊戲啦！！）



這就是在GAME SHOW中可試玩的三個STAGE！！

其實在「東京GAME SHOW 98春」裡，在SQUARE的攤位內已經有《BRAVE FENCER武藏傳》試玩版。而在這個「GAME SHOW VERSION」的試玩版中，就有三個SCENE以供試玩。WELL，現在就為大家介紹一下這三版有甚麼特別之處吧。

SCENE 1: 對決！STEAM KNIGHT！

這是三個STAGE中難度較低的一個，故此即使是初玩的也好，要通過它也不是甚麼難事。



唔，這版可分為兩部份的。首先，武藏由一個高塔頂「飛蟬走壁」的跑下來，不過古怪的是，後面會有個石像從上面追過來。落到地面後，它還會竭而不捨的滾過來。（唔，電影「奪寶奇兵」時常出現的橋段啊）在這段遊戲中，玩者不但要左右移動的去避開路上的阻礙物，還要跳過路上的凹槽，不然就會給石像活活壓扁。





當通過了大石像的「追殺」後，武藏就會來到一個類似宮殿的地方，也是玩者試試打波士之時侯。



這個波士是有一條體力BAR來顯示其餘下的體力，而玩者主要都是攻擊它前面的兩







隻腳。不過，當中間的綠色水晶出現時，只要玩者攻擊之，就可給機械人極大之傷害。而這大塊頭更不時會用那大鐵球及利用旁邊的建築物作攻擊。又，這個波士共要打三次，而每次的作戰地方及攻擊模式也不同，可說是它特別之處。

而在這裡，玩者要面對各種機關及陷阱，如懸崖間之移動平台、垂直插於溪澗間的小木柱、甚至是恐龍化石！！

呀，有點很重要的幾乎忘記了要説，就是這些背景並不是CG硬照來的，全部都是即時由多邊形造出來的。故可以非常靈活地轉換角度喲。



SCENE 2 在山中找尋丸太!

來到SCENE 2，遊戲的難度明顯提高了，（不過反而不用打波士~~）在這裡武藏的冒險舞台，是一個山明水秀的郊野地區，目的就是要找尋一名叫為丸太的少年。



唔，説回畫面本身吧，在這裡玩者所玩的，絕對是一隻3D ACTION遊戲。在畫面中，會出現各式各樣的敵人，（不過明顯地構成他們所用的多邊形數目十分少~~）而你當然是要把他們斬殺啦。（廢話）而有時他們死掉後也會留下道具或金錢的。而且這遊戲有一個名







為「GET IN SYSTEM」的東西，是可以把敵人的技俩吸為己用！方法是將儲氣中的雷光丸（日本刀名來的，亦是武藏所用的愛刀）插向敵人，之後再連打，就是這樣就可把敵人之技俩吸收了。（不過是會扣掉BP的）



SCENCE 3：遺跡…跟著，保齡球

個怪怪可以的TITLE呀，喂，遺跡跟保齡球有甚麼關係呀又？不過試過了，又好像有莫大關係……。唔，説回正經的，這個STAGE是三個之中難度最高的一個，主要的冒險舞台是那個陰深的遺跡。



在這個遺跡內，武藏要於一些窄道上行走，兩邊當然沒有圍欄啦，一不小心的就會掉下無低深淵，再被扣10點體力。除了在上面會不停掉些口者喱狀的敵人外，在前面更會有些直徑跟窄道一樣闊的保齡球滾下來，而且以武藏這小子的跳躍力，是不足以跳過它們。不過不用擔心，在窄道旁是會有一些「避車處」給你避開那些巨大得可怕的保齡球。

而此版的另一個特色，就是有很多通道都是隱藏了的，要靠武藏用他的愛刀把牆壁打破，方可通過。有些更刁鑽的，更要用GET IN技方可把通道打通。（真係唔得佢死）







送《FFVIII》體驗版！！

哎，大家想試玩SQUARE的超大作《FINAL FANTASY VIII》嗎？原來在這隻《BRAVE FENCER武藏傳》是會附送它的體驗版的啊！！（唔？就像《TOBAL NO.1》？）不過，有沒有人會因為隻體驗版而買《武藏傳》呢？（不會吧~~？）

新GAME



STAR SOLDIER VANISHING EARTH

十六發連射的傳奇故事，在這裏繼續下去

TEXT：古拉拉_B ＊畫面仍在開發中 ©1998 HUDSON SOFT

STG
發行商：HUDSON
發售日：預定7月10日 價格：預定6800日圓(除稅)
NINTENDO 64

高橋名人是遊戲的監製

在《STAR SOLIDER》在任天堂出時，曾在遊戲中做出「十六發連射」令高橋名人名(高橋利幸)噪一時，之後也有一些漫畫和動畫也以他和他的打機技術為主角。這次他就替《STAR SOLIDER VANISHING EARTH》(以下簡稱《SSVE》)做監製，將這個經典遊戲的神髓再次在N64上展開。

前作之後的故事

ZEOGROUND軍隊雖然被擊敗了，但是並沒有全部被消滅，現在他們正以消滅地球為目標向地球迫近！地球軍方也為這一次入侵而開發了三部新的戰鬥機，名為「F98」系列。每一架戰機都有獨特的能力，攻擊方法、速度等等也各有不同。除了有無限發及可以三段強化的普通彈之外，還有可前方集中或全範圍包圍攻擊的「EX ARMS」。而這三部全新的機體，將會陪各位玩者去征服《SSVE》中各個關卡。

三架機體簡介

F98—VENIDIUM

全長：11.7M
翼長：10.0M
總重量：12400KG
系統：ARBITLATOR
主推進器數：4200KG × 6
基本武器：55MM火神炮
EX ARMS：FIRE BOMB



「F98」系列的一號機。速度屬於標準型，裝備有前後方發射的「55MM火神炮」。另外還有FIRE BOMB作為EX ARMS，可以使用集中向前發射連射導彈或者在自機四週引起爆炸的「FIRE BOMB」。一號機屬平衡型的機體，適合初玩者使用。


■ VENIDIUM的基本攻擊

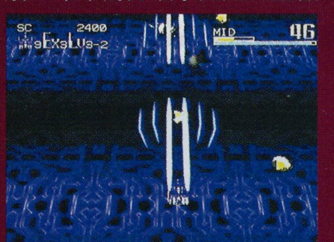

■ VENIDIUM的EX ARMS

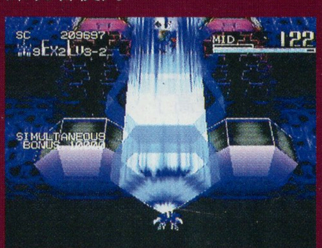
F98—LATHYRUS

全長：12.1M
翼長：9.0M
總重量：11400KG
系統：VANGUARD
主推進器數：7600KG × 3
基本武器：激光鎗
EX ARMS：MEGA LASER



「F98」系列中的二號機，速度是三機中堪稱最高的，並且裝備了對前方攻擊力極高的激光鎗。EX ARMS方面也不弱，集中前方攻擊是超大型激光炮，對BOSS戰時十分有利，而擴散攻擊是激光亂射。是前方一點集中攻擊型的機體，加上極高的速度，適合資深玩者使用。


■LATHYRUS的EX ARMS


■LATHYRUS的基本攻擊

F98—WISTERIA

全長：11.1M
翼長：12.0M
總重量：13700KG
系統：ANNIHILATIONNER
主推進器數：4600KG × 5
基本武器：WAVE GUN
EX ARMS：GB BOMB



「F98」系列中的三號機，速度較一、二號稍遜，但是能作前、左及右方同時攻擊，因為它的基本裝備是WAVE GUN，可發出波浪形的激光。EX ARMS前方集中時，是一束巨大波浪形的光束，而擴散攻擊時，是以自機為中心四週發出電波作攻擊的「GBBOMB」。對於消滅從四方八面不斷向着自己而來的敵機，這是一部不俗的機體。


■WISTERIA的基本攻擊


■WISTERIA的EX ARMS

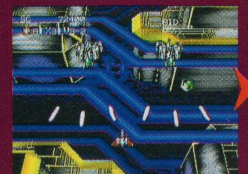


特殊動作

《SSVE》除了在自機選擇上進行強化之外，亦加入了一些上集沒有的特殊動作，令遊戲變化更大。

特殊動作一：緊急回避

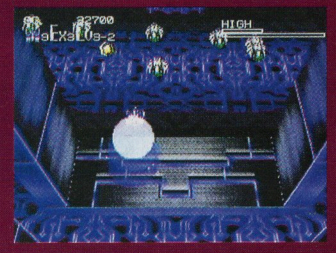
這是前作《STAR SOLIDER》所沒有的。當面對敵人或其飛彈迫近時，緊急回避就是其中一個解決方法(另一個不會就是「硬食」吧？)。這種回避動作叫做「轉身」，轉身時自己會進入無敵狀況，但是不能攻擊，而且不會維持很久。要留意一點，在BOSS的巨大彈攻擊時，緊急回避是沒有效的。





特殊動作二：加速和BACK FIRE攻擊

為了對應不同敵人的速度、攻擊模式及耐久力，自機必需要可以調節速度。而這次《SSVE》有三個速度級數讓各位玩者選擇。在轉換速度時，自機後方會出現火光，而那些火光(即是BACK FIRE)是有攻擊力的，對於一些沒有後方攻擊力的機體如「LATHYRUS」和「WISTERIA」都是很有利的。



新加入的系統—COMBO

《SSVE》中加入了一個適合比賽用的計分系統，名為「HIT COMBO SYSTEM」。使用時，它會計算玩者在一定時間內不停地擊落了多少敵機，而將分數累積地加上去，即是說，連續擊落十架敵機比起將它們逐一擊落的得分為高。畫面會有一條BAR計算着玩者的COMBO數和COMBO的有效時間。如果能掌握敵人出現的時間和攻擊模式來使用擴散攻擊，要做出1000 COMBO也不是不可能的。

高速連射？！

既然說《SSVE》是由高橋名人監製的，「連射」一項當是不是可缺少(因為這是高橋先生的老本行嘛！)。遊戲本身也設有可開關的自動連射，而最高可達每秒13至14發，但是遊戲本身可接受的連射是每秒28發！要怎樣才可以做到呢？那就要靠自己的實力或者財力了。實力是關掉了遊戲本身的連射系統，玩者自己做一個「人肉連射」，財力就是使用連射手制啦！

為了可以讓各位玩者及傍觀者知道正在玩的人連射速度到多少，畫面右上方會有一條BAR作顯示的。基本用遊戲中的自動連射會令那條連射BAR漲至50%，而且會變成黃色。各位就試試可否到達100%吧！

舞台

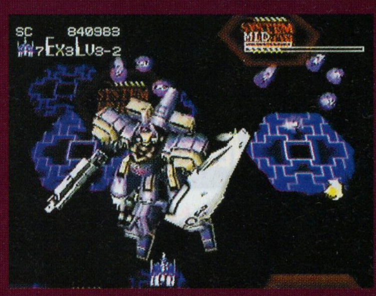
《SSVE》將會由地球一直伸延到太空去，現在就看看最初的一些關卡吧！

第一關——模擬演習



在與ZEO GROUND軍團作戰之前，玩者將會進入一個演習關卡，在輸送機內的模擬器進行。但是模擬器的電腦系統被ZEO軍放出病毒的突襲，將自機轉移到實戰場地，而「DUO SCORE VER3.3C」亦出現了。

「DUO SCORE VER3.3C」是前作《SOLIDER BLADE》的最終BOSS。它的右手是BEAM REFILE，頭部會發出亂射彈，背部也會放出追蹤導彈的等等不同的攻擊，而它的左手的盾也會擋格了F98不少的攻擊，要怎樣應付呢？



第二關——太平洋上軍事工場

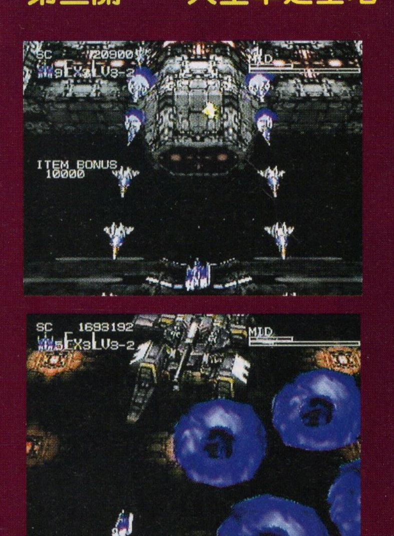


在模擬器內將敵人擊退之後，ZEO軍將目標改為控制太平洋上的軍事工場。於是F98就從輸送機出發，進入被侵佔了的工場。裏面的敵人比模擬器的更兇狠，要小心一點。

正當F98要從工場中離開時，突然出現了一架巨大戰鬥機將F98攔截。除裝備了多台炮門之外，還有比我方機體更巨大的BACK FIRE及一門超巨大激光，但是充電時間很長，所以要好好把握時間……



第三關——火星中途基地



因為突然接到火星中途基地的求救，所以F98便從工場直接向火星出發。來到時基地已經被敵人重重包圍，於是F98從通風口進入大堂。某些東西好像在停機庫裏等待着F98……

來到停機庫便發現一輛敵軍的巨大戰車，它會以我方為中心不停回轉並且攻擊。中央的主炮論速度或範圍都是很強的，所以要好好利用緊急回避。

新GAME



GUNBARL

TEXT：KOTARO

以上為開發中畫面　© NAMCO LTD.

OFFICIAL PRODUCT

ガンバァール

STG　製造商：NAMCO　發售日：8月預定
價格：5800日圓　容量：CD-ROM　記憶：BLOCK數未定
2P　MEM　PlayStation

原創續篇再譽歸來！

去年，以完全移植業務用街機版本、集各項有趣MINI GAME於一身，適合供一家大細參與的鎗擊遊戲《GUNBULLET》，推出後大受好評。然而於大半年後的今日，NAMCO終於公布為遊戲推出續篇——《GUNBARL》，但是次最特別的地方，就是此續篇並非在業務用街機上推出，而是在次世代的PlayStation上率先登場，鍾愛《GUNBULLET》的讀者得悉這個消息後，怎會教人不覺得驚喜呢？



《GUNBARL》除了會繼承前作一貫優良的遊戲性之外，更會着重當中的原創要素，其中遊戲內的各個版面，均會以全新和原創的姿態出現，還有新加入的遊戲模式，務求比前作效果表現更佳。遊戲基本與前作相同，以選擇模式進行，達成特定條件來通過版面。反之，不能達成的便會被削減生命力，而當生命力被全數耗盡時玩者便算輸。



■與前作同樣，《GUNBARL》亦是對應鎗型手掣「GUNCON」的系列之一，想信各位封塵已久的配件又可以再次出動

新模式說明

CASTLE OF GUNBARL MODE



■「CASTLE OF GUNBARL MODE」中共分為「ARCADE」、「對戰」和「耐久」三個有趣的遊戲模式

・ARCADE

與前作業務用版本的「ARCADE」相類，共有練習、初級、上級和激烈四個等級，設有不同的難度限制，其中除練習由四個版面所組成，而中級、上級和激烈則各自由十六個版面所組成。



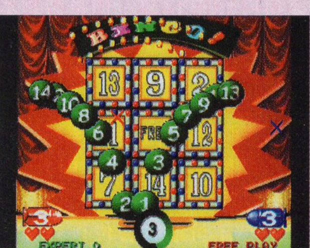




・對戰

二人同時對戰的模式，共有十六種版面供玩者自由選擇。其中更細分為練習四個版面、初級八個版面、上級十二個版面和激烈十六個版面的難易度所組成。

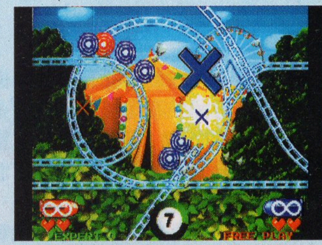






・耐久

類似其他遊戲中的「SURVIVOR MODE」，以有限的生命力，通過多個版面為目標，但與其他遊戲最不同的地方就是可以途中記錄遊戲的進度，方便玩者繼續挑戰。

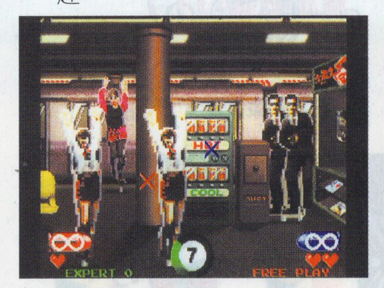






PARTY MODE

繼承前作中供二至八人參與組成隊伍競賽的遊戲模式，從各種不同的MINI GAME決勝負，當中有「TOURNAMENT」、「TEAM BATTLE」和「攻陣」三種對戰方式，表現遊戲的最大樂趣。





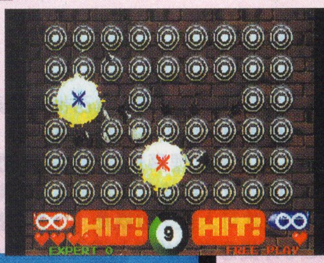




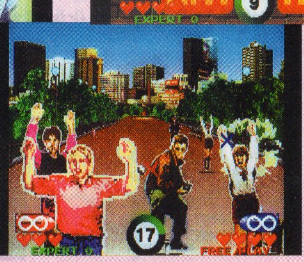
■「PARTY MODE」亦共分為「TOURNAMENT」、「TEAM BATTLE」和「攻陣」三個不同的遊戲模式

TRAINING MODE

繼承前作家用版的完創模式，從《GUNBARL》遊戲的各版面裏，自由選出喜歡的版面作練習，取得成績和評價。







THEME PARK MODE

與前作完創模式「QUEST MODE」相類，含有動作加角色扮演等完素的遊戲模式。在此遊戲模式中，玩者要找尋行踪不明的公主，其中會遇上故事裏的一眾人物，玩者要使用各種道具，解決各式各樣的難題，安然無恙完成遊戲為目的。









故事背景

無論在哪處，均有着一個人們看不見的不思議世界，而這裏就被稱之為「GUNBARL WORLD」……

國家不知從何而來發生騷動，公主亦因此而行踪不明，主角就在這機緣巧合的情況之下受國王的委託找尋公主，面對哭成淚人的國王，為人父母疼愛子女的情感，於是便鼓起勇氣擔此重任，向未知的困難挑戰！



■前作中QUEST MODE的畫面

登場人物

主角

來自THEME PARK的少年，也是玩者的分身，被國王強行委派找尋公主的責任。

國王

因最疼惜的女兒行踪不明，而陷入精神崩潰狀態的國王，在無計可施的情況下找了主角進行找尋公主的重責。

公主

行踪不明的國君之女兒，被人目擊與其外型相似的女子於THERE PARK中出沒，據說是名十分淘氣的少女。

老頭子

自稱有名的探險家Dr.DON和Dr.DAN，準備一個稱為「地上最強之遊戲」待主角墮入。

TEXT:J.J





遊戲玩法簡介

這遊戲會以一般AVG的方式進行，在遇上需要選擇對白的場面時，你所選的答案不但會影響往後的故事發展，遊戲中的一些主要角色亦可能會因你的選擇而增加「高尚值」，除此之外，遊戲第二天開始登場的人物「三條院千種」會隨妳折磨你的程度而增減她的高尚值，當她增加高尚值的同時，會降低了其他人物的高尚值，數值過低的人最終會被她控制，令故事出現不同的發展。

第四天是遊戲的最後一天，這天奧塔娜會進行決鬥遊戲，但你亦必須解決某個危機才可……若然沒有人幫助的話，即使奧塔娜狀態再好，妳亦一樣會被打倒而GAMEOVER。

這次的攻略是以PERFECT ENDING為目標的，在選項出現時請按照括號內的日文來選擇。

少女革命UTENA

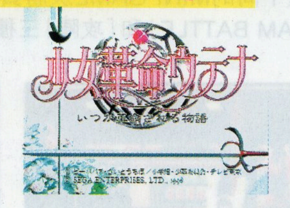
終有一天被革命之故事



AVG MEM

製造商：SEGA　發售日：5月28日
價格：6800日圓　容量：CD-ROM×2

SEGA SATURN



鳳學園的轉校生

由於父母是在鳳學園認識的，因此學校的理事長便提出讓妳到那裏就讀。這不愧是附近的名校，不單有華麗的建築物，學園背後更有一個小森林，這時妳來到一個小溫室的旁邊，看着一位綠髮的男生「西園寺莢一」正纏着一位四眼的女孩子「安絲」，更給了她一記耳光，妳看見這情形覺得太過份了，於是馬上跑出來阻止這西園寺（ひどい、助けなくちゃ！），這時有一位叫「天上奧塔娜」的女孩出現，西園寺看來對她有所畏懼，很快便離開了。











來到課室後，妳發現原來與奧塔娜是同一班的，為了找些話題，於是妳便問她有沒有男朋友（彼氏はいるの？），得知她年幼時曾遇上一位王子，更送了一隻有玫瑰圖案的介指給她（注1）。

劍擊場內的畫像

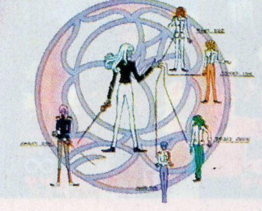
午飯時間，你在校園遇上奧塔娜及安絲，談起有關玫瑰之新娘及世界革命力量的事，當妳說自己也想和安絲訂婚時（わたしもエンゲージしたい），才知道必須要有像奧塔娜手上那種玫瑰圖案介指才可成為挑戰者。

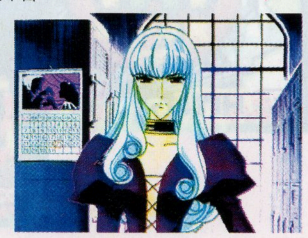




下課後，妳來到代理事長鳳曉生的房間查詢自己獲分配的宿舍，同一時間，「生徒會」的成員正在談論有關妳的事，因為妳所住的東館，一向是只有和玫瑰之新娘訂婚了的人才可入住，但既是「世界之盡頭」（注2）的意思，他們亦不便過問，反而是冬芽提意邀請妳參加這天晚上的化裝舞會。

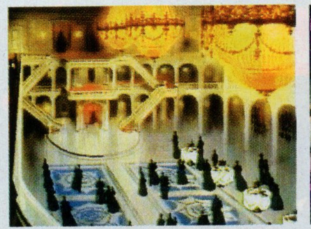
前往東館的途中，妳經過了父親及鳳曉生提及過的「白亞之建築物」，由於聽說這裏是學園的劍擊場，於是妳便偷偷走進去參觀，但裏面空無一人；從名牌上妳得知這裏的部長叫三條院千種，而牆壁上則有着一幅奇怪的圖案，更奇怪的是這裏的月曆竟然是15年前的，正當妳想偷看三條院的儲物櫃時，一位外表極華麗的女性突然出現，奇怪的是她聽到妳的名字後，竟然能說出妳父母的名字。







化裝舞會之夜



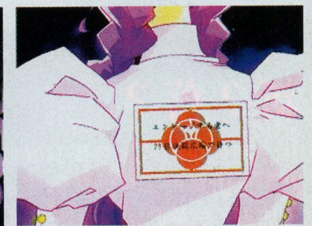


到達東館後，妳才知道原來奧塔娜及安絲都住在這裏，此外還有安絲所養的猴子CHU-CHU，接着妳們收到生徒會所發的邀請信，由於安絲答應借裙子給妳，於是妳便跟着一同前去，在豪華的舞會會場內，妳首先遇上藍髮的生徒會成員薰幹，在奧塔娜介紹後，妳讚他的雙眼很美（きれいな目をほめる），令他顯得有點不好意思，接着妳遇上紅色長髮的美型青年桐生冬芽，他正是學生會的會長，雖然奧塔娜提醒妳要小心這花花公子，但妳還是很多謝他的關心（礼を言う），更和他一起跳舞，而妳則感到這人和自己的父親有一種很相似的感覺。

跳舞後妳找不到奧塔娜，只見早上曾見過的西園寺莢一正在欺負CHU-CHU，於是妳騙他安絲正在找他來引開他的注意力（注意を他に向けさせる），救了CHU-CHU一命，但接着妳被一群男生纏着，這時生徒會唯一的女成員有栖川樹璃經過，那些男生馬上不敢再騷擾妳了。

謎之挑戰書

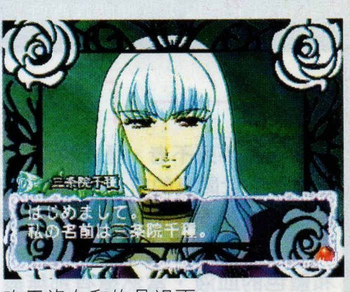




和生徒會的各成員見過面後，妳遇上那位曾於劍擊場見過的女性，她不但知道有關玫瑰新娘的事，更擁有一枚玫瑰之介指，但最令妳不安的，是她說要令妳消失，這時會場內的燈光突然被關掉，到電力恢復時，妳發現自己背後被貼上了一張給奧塔娜（訂婚者）的挑戰書，要她在25日到決鬥廣場接受挑戰！

在生徒會室內，大家都在談論向奧塔娜下戰書的是誰，並對於這人選擇3天後才決鬥感到很疑惑，作為疑犯之一的妳，聲稱會將真兇找出來（わたしが真犯人を捕まえる）。

回到東館後，由於自己的房間仍沒有床子，於是妳便跑到奧塔娜的房間和她一起睡（ウテナと一緒に寝る），並看出她對妳這位新朋友是相當信任的。



另一位轉校生

第二天早上，當妳和奧塔娜的好友篠原若葉談起昨晚的舞會時，她問妳有沒有看上甚麼人（在下選了「冬芽」與「樹璃」），接着妳趁上課前的少許時間和奧塔娜談了一會（ウテナに話しかける），得知她喜歡到一間叫「白木蘭」的咖啡店。

上課開始前，老師介紹了另一位轉校生——妳一眼便認出她就是昨天曾見過的三條院千種，但她卻表示昨天沒有和妳見過面。

午飯時間，千種走來問妳的名字，雖然昨天已說過一次，但妳還是再次答了她，接着她問這名字是誰改的，當回答是父親改的後（お父さん），看來她感到有點不滿。跟着妳選擇到校園的咖啡廳吃午餐（カフェテリアで食べる），在這裏遇上了千種，告知她妳帶了父親曾用過的西洋劍來宿舍。

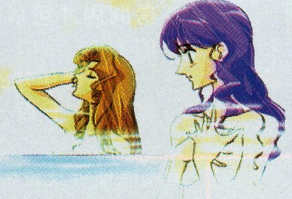
下午上課時，老師要妳回答一條算術題，雖然妳已想到一個答案，但就沒多大信心，這時千種突然低聲說了另一個答案給妳，不過妳還是決定回答最初想到的答案（「∝＋１８」と答える），最後證實妳的答案正確，只是不明白為何千種要故意說假的答案給妳聽。

可疑的三條院千種



下課後，妳首先去了（新聞部），在這裏妳發現昨天遇見千種的劍擊場原來在15年前一場火災之中已被燒成廢墟，那麼自己昨天所見的又是甚麼呢？接着你前往了（文藝部），在圖書館內，妳發現千種正在查看15年前的學生名冊，而她對於妳的出現就看來顯得有點不知所措……





跟着妳來到劍擊部（フェンシング場），這時部員正在和主將樹璃練習，但沒有一人是她的對手，可是妳還是選擇和她一戰（樹璃と戦うことにする），而她亦似乎頗欣賞妳這種勇敢的行為，接着千種來到劍擊場要和樹璃決鬥，樹璃最初是堅決拒絕的，但千種不旦得知挑戰者（注3）的事，更偷了樹璃的垂飾來要脅她，最後反而是由千種給樹璃24個小時來考慮。

活動時間結束後，妳和樹璃一起來到浴室，當妳問她決鬥的理由時（決闘する理由を聞く），只聽到樹璃的答案是她要否定世界上是有奇跡這回事的（注4）……

接着妳打算到鎮上購買運動服，由於想到千種應會對附近較為熟悉，於是便找她一同前去。

TO BE CONTINUE……

◆注1　奧塔娜就是因為太仰慕這位王子，所以決定自己也要成為王子，穿迭男裝上學……

◆注2　世界之盡頭是暗中操縱鳳學園生徒會的人，沒有人見過他的真面目，但生徒會成員的玫瑰圖案介指都是他所賜的。

◆注3　擁有玫瑰圖案介指的人可成為挑戰者，向現時的訂婚者決戰，假若在決鬥遊戲中勝出便可成為新一任的訂婚者，能對玫瑰之新娘為所欲為。

◆注4　樹璃所說的，其實是她的「好友」高槻枝織經常掛在口邊的話「相信奇跡、願望會達成」。





影牢～刻命館真章～
永生，要訣是殺掉別人……

TEXT：
真夜魔．古拉拉_B
*遊戲仍在開發中，
畫面屬開發中畫面

發行商：TECMO　發售日：夏季發售預定
價格：358港元
ACT　MEM　PlayStation

這是受歡迎的「另類遊戲」《刻命館》的續編，刻命館遊戲的目的是設置一些陷阱來殺人，而今集和上集的一樣，不過遊戲本身改進了很多，某些上集的系統被更改或刪除了，而陷阱加入了地型影響，令遊戲變化更大。

新？舊？

和前作比較，今集有幾個地方是改變了的。第一是遊戲的視點，已由第一人身變成第三人身；第二是場地加入了高低差及角色加入了跳躍動作（方便逃跑？）；第三是刪去了加建館內設施或擴建、但是加入了強化陷阱的機能；第四是刪除了上集的召喚系統；第五是今集沒有直接攻擊，只能以陷阱間接攻擊，但能夠連續發動陷阱，還有很多很多……必定能令已玩過或未曾玩過的各位都玩得十分投入（嘿嘿嘿嘿嘿）。

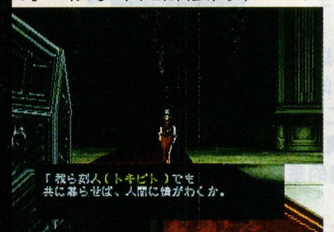
故事——「要得到永遠的生命」

長生不死不老，是一般人類的希望，可能是嫌時間不夠吧！但是原來世間真的有人是不老不死的，那些人就叫做「刻人」。當然不是在這個世界裏的人，而是在《刻命館真章》的世界裏。

「刻人」外表和人類是基本上相同的，除了那藍色的皮膚和藍色的血液，當然還有那無盡的生命。

在這個刻命館的世界裏，刻人和普通人類是並存的，但是刻人比人類更有智慧，而且比人類有更高的文明。人類羨慕刻人擁有文明之外，還有那「永遠的生命」，他們希望得到這個秘密，於是就偷偷進入刻人之館……

這是正是刻人狩獵的季節，不過他們的目標不是野生動物，而是人！刻人將一些小孩擄回刻人館，並將他們洗腦，灌輸「人類是敵人」的思想，目的是利用他們去進行「人類狩獵」。女主角美莉妮亞（ミレニア）就是其中一人，但是她的身世似乎不是那麼簡單……





故事的開始，是刻人王艾古利普斯（エクリプス）在召見尤加露（ヨカル）。尤加露説「又是時候開始打獵了……」並提出要求用自己所養的人類少女，即是女主角去完成任務。尤加露對艾莉妮亞說：「當你殺了第一百個人並收集他的靈魂時，你希望成為刻人的夢想便會實現……」於是艾莉妮亞的戰鬥就此開始。

最初「入侵」刻人之館的是一個村人，名叫達魯（ダール）。他是因為好奇心驅使而走進去的，但是想不到第一次也會是最後一次……

遊戲流程

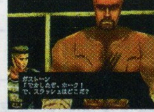
作戰前 確定地圖和入侵者、所使用的陷阱、SAVE&LOAD等等
▼
EVENT
▼
戰鬥開始　（如果出現新的入侵者）
▼
戰鬥結束（入侵者的慘叫？！）
▼
到下一章

作戰前

敵人資料

這是很重要的一環，因為要了解入侵者的身份、體力和各項屬性等等就在這時。每次可以多於一個入侵者的，而且不一定全部同時出現，有時會是分批出現的。



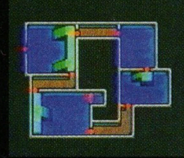



■ 每個進入刻人之館的人都有不同的目的……

陷阱確認

前作是可以利用所捕獲的活人當作召喚怪獸攻敵，是今集的陷阱則可作強化，但是如何強化到現在還是一個謎。

地圖確認



刻人之館是一個錯綜複雜的地方，大大小小的房間互相可以到達，如果能利用房間之間的通道，就能順利「得手」。要留意只有房間內才可以設置陷阱，通道內是不可以的。

暫時所知的刻人之館有四個房間，現在就帶各位參館一下吧！

大堂	有兩條樓梯及會倒下的柱，廣闊但幽暗，最適合作戰
雜物房	有一個在搖動的勾，如果被打中就會……
拷問房間	電椅、鎌刀等等刑一應俱備，小心自己也會受傷啊！
祭壇的房間	中間有一個回復體力的魔法陣，而牆壁上卻有突然伸出來的槍！



開始打獵吧！

在女主角和尤加露對話時，入侵者已經進入了刻人之館（的確很「實時」啊！），所以玩者準備的時間不多，首先應該打開地圖看看自己的位置，然後再決定在那裏放置陷阱。陷阱的佈置是在一個個格子上進行的（因為要計算效果），分為設置在房內的地板、天花和牆壁上三個系列（好像裝修家居，嘿嘿嘿），但這一集不是計MP的，不過每個陷阱都有不同的發動時間，而所需時間可以在右下角看到。

當玩者設置了陷阱之後，就可以等獵物送上門來。敵人經過陷阱的有效位置時，對應的鍵（在右下角的三個之一）就會閃動，看圖識字般按下口、△或×就可以手到拿來手起刀落乾手淨腳手腳異處……嘩哈哈哈哈哈哈哈！！

設置方面不是太大的問題，因為玩者設定好之後便可即時使用，而且可以隨時變更，適合不同敵人的「需要」（但時間會重新計算）。

另外要留意的是地型對陷阱的影響，其中一個例子是在祭壇的房間中，如果在樓梯上面設置石頭陷阱，當它發動是不只是會落下而是會向下方滾動，在那個U形的位置來回，如果敵人在那，就會一次又一次的被石頭碾過……嘿嘿嘿嘿；另一個較特別的就是拷問房間，那裏的刑具如可以好好利用，便可省回很多時間。



■ 這個綠色的點就是「無限石頭碾」的位置了！



■ 會否只是令頭腫了呢？嘿嘿嘿嘿嘿嘿嘿

現在為各位介紹一下陷阱的款式吧！

每個房間只可以設置一個系列（天花、地板之類）的一個陷阱，即是最多可以有三個陷阱在一個房間內。

天花（用△發動）

CHAOS GAS カオスガス	放出令人混亂的氣體
MEGA ROCK メガロック	從天花降下大石頭，還可以落在敵人身上滾來滾去，就像石磨一樣磨呀磨直到永遠……
TARAI タライ	從天花落下一個盆令敵人混亂

地板（用×發動）

UPPER FLOOR アッパーフロア	將敵人吹飛到陷阱的四格之外，方向可自行設定
MAGNET FLOOR マグネフロア	地板會變成磁石，吸引附近的敵人
THUNDER ROD サンダーロッド	在地板放置避雷針，令附近的金屬和水也會通電

牆壁（用口發動）

ARROW SLIT アロースリット	在牆壁中的裂縫中射出箭
MANGET マグネット	將陷阱四格範圍以內的敵人吸近
PRESS WALL プレスウォール	將敵人推開2格以外

殺了之後又如何呢？

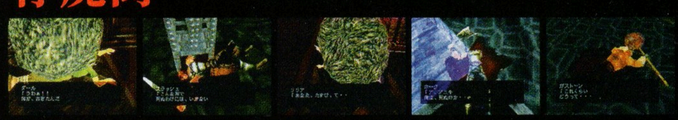


除了會看到他／她的慘痛樣子之外，還會計算玩者所用的陷阱的數目及COMBO（連續用陷阱擊中的次數）及一個暫時還是不明的得分。

出場角色（可愛的獵物們）

村民1號ダール	因為好奇而進入刻人之館，結果……
村民2號リリア	ダール的妻子，因為丈夫進入刻人之館後不知所蹤，所以「緊隨其後」進入，結果也是……
戰士1號スラッシス	為了找回ダール而代替シーナ進入刻人之館，嘿嘿嘿……好一個練習對手……
戰士2號ホーク	是スラッシス的朋友，因為收不到スラッシス的消息，所以和ガストーン一起到刻人之館查個究竟，雖然能知道真相，但是沒有機會對第三者説……
騎士1號ジェラルド	シーナ的陪葬品……
騎士2號ガルシア	シーナ的陪葬品……
弓箭手1號シーナ	可以使用遠距離攻擊的角色

停屍間



館內還有誰呢？

前作的主角是王子，因為受到迫害而逃到刻命館，還被收留了。不過《影牢～刻命館真章》的女主角是自小就被收養，那麼會有甚麼人登場呢？暫時所見只有女主角及其養母，將會有甚麼（恐怖的）角色的出場呢？



BLUE BREAKER BURST

OFFICIAL PRODUCT

RPG	製造商：HUMAN	發售日：7月23日
	售價：358港元	容量：CD-ROM
2P / MEM	PlayStation	

又是格鬥GAME 、又是RPG！！



也許在大家心目中，RPG.跟格鬥GAME根本是兩回事，風馬牛不相及的。有沒有想過它們是可以「二合為一」的呢？原來遊戲廠商HUMAN正開發著這樣的遊戲，並會於7月下旬發售。（而且是行貨來的喲）唔？究竟這遊戲怎樣把這兩種元素柔合起來呢？我們起去瞧瞧吧。

類型極端的遊戲模式？！

TEXT BY：小健健

由於這是一隻RPG.+格鬥GAME的東西，所以其載有的遊戲模式也可說是十分多姿多采。不但有可用來玩RPG的STORY MODE，還有可跟朋友仔打過你死我活的VS MODE，更可怕的，就是有格鬥GAME常有的TRAINING MODE！

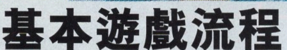


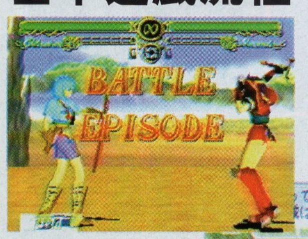


少不了的開場動畫

現在的次世代遊戲，不論2D也好3D也好，有開場動畫好像是必然似的，所以此遊戲也有一段由膠片畫所造的開場動畫啊。

基本遊戲流程







唔，基本上這遊戲是以RPG.式的冒險為遊戲之主要骨幹。玩者要操控著主角，在周遊這個世界內的各個地區，遇見不同的人。不過，不是遇到的所有人也是對你友善喲，有些未說夠三句就要喊打喊殺的，那麼電腦就會即時切換至格鬥畫面，再跟對方以格鬥的形式進行戰鬥。

唔，有玩者可能會問：「喂，這個格鬥系統是玩3D還是玩2D的呢？」呵呵，這個問題嘛，答案是「3D」啊。格鬥進行時所有角色也會多邊形化，又，由於每個角色都有自己的武器，所以玩起來倒有點《SOUL EDGE》的感覺……。

而將對手打倒後，也許會收到甚麼情報、又或者得到甚麼「過版道具」吧，總之遊戲就是這樣進行的了。

RPG. 方面的系統介紹



其實這遊戲是擁有好幾個遊戲模式的，若果想玩RPG當個甚麼勇者劍士之類的話，就選「STORY MODE」吧。那麼你就會成為這遊戲的主角—即是那個女生男相的琪美娜了。

原來在這個世界內，是由大大少少不同的國家所組成的，如「花之國」、「魔法之國」等。那麼玩者就可在那個大地圖內，選擇自己要去的地方。當然，有些地方是需要玩者達成一定的條件才可以去啦。





而在每個國家中都會有間小旅館的，玩者除了可跑進去來過免費投宿外，更可以選項的方式向老闆娘來過問長問短，因為很多時冒險的線索及條件也是由這樣的談話找回來及達成的啊！！而每個國家除了有旅館外，比較特別的國家更會有些如神殿、遺跡的地方。呵呵，這些地方也許是EVENT的發生地點啊。

有甚麼賣點呢？

對話時人物的超流暢動作！



唔，當進行對話時，畫面就會出現人物的半身圖片。然而在其他遊戲來說，這些半身圖片都是不會動的，但是在這隻《BLUE BREAKER BURST》就不同了，它們不單會動及做出各種各樣精細的動作，而且格數甚多，故能給玩者一個流暢的感覺。









格鬥系統解說

哈哈，要說這遊戲的格鬥系統嘛，實在太好啦，因為我是一個喜歡玩3D格鬥GAME傢伙……。好了，騙了數十字版位，還是言歸正傳吧。

格鬥的風格是?





剛才也說過這遊戲的格鬥部份是以3D來表現的，但是嘛，3D格鬥也有很多種不同的風格喲，好像有《鐵拳》系列的「左拳左腳、右拳右腳」、又或者是《VIRTUA FIGHTER》系列的按鍵防禦、再加拳腳攻擊。甚至有將2D概念、3D表現的《STREET FIGHTER EX》。但這遊戲可說是屬於哪一類呢？唔，其實玩起上來真的有點像《SOUL EDGE》，在遊戲內不但要按鍵作防禦、而且還有輕、重攻擊及特殊技之分啊。



而且說到招式指令方面，大都是一些揮斬武器的連擊技，如是者，就跟《SOUL EDGE》更為相像了。

格鬥中有EVENT發生？？



平時我們打格鬥GAME，一開始打就來個你死我活的，電腦也不會中途暫停決戰的這麼掃興吧？不過在這遊戲的「STORY MODE」就有點不同，由於它是有RPG成份的，故此有時跟對手打鬥的途中，可能會有EVENT發生的啊。哈哈，以格鬥遊戲來說，這的確較為少有，所以也可說是這遊戲的一大特色。

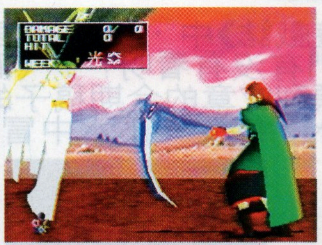
會不會被人打出場外的呢?

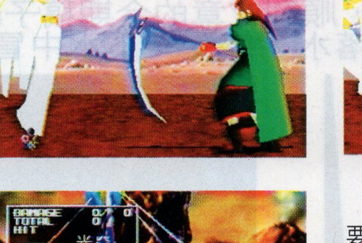


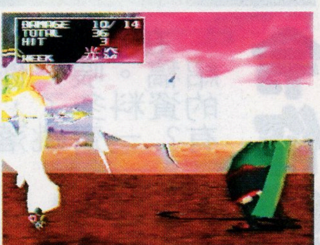
唔，3D格鬥遊戲又一特色，就是可以有「戰鬥場地」這回事，如果一被對手打出場外，那麼就會輸掉。之不過，也不是所有3D格鬥遊戲也是有「戰鬥場地」這回事啊，（好像《鐵拳》系列及《STREET FIGHTER EX》系列就沒有了）那麼，這隻《BLUE BREAKER BURST》裡有沒有「戰鬥場地」這回事呢？噢，答案是：「有的！！」所以大家對戰時要小心啦，不要跌出場外喲。

超必殺技是「守護神召喚」？

這可說是此遊戲格鬥部份的一大特色。原來每一位角色都有一位「守護神」在其背後守護著的，若果玩者想這位「守護神」跑出來幫手的話，方法很簡單，只要把□及×鍵一起按的話，那麼玩者使用的角色便會變成其守護神，並會對其對手使出一招極強的招式。









不過，究竟這一招是否要達成某一些條件（如甚麼超必BAR）才可以使出到、還是隨時隨地都可以使出到的呢？（這樣豈不是很惡？）這方面嘛，還是不大清楚~~。





格鬥GAME都有屬性？





在此遊戲的TRAINING MODE內，我發現玩者可以調查角色一樣叫「WEEK」（星期？？）的東西，不過有趣的是，內裡可調校的項目是甚麼「光」呀、「火」呀、「闇」呀這些東西。唔，這些是否代表著那角色的屬性呢？另一方面，剛才不是說過每個角色也有其「守護神」的嗎？原來每位「守護神」的攻擊方法也是不同的，有些用火攻、又有些用光炮攻擊。那麼，又會否跟這方面有關係呢？呵呵，那麼就要留意日後《遊戲誌》的報導啦。



b.l.u.e. Legend of water

TEXT BY: 小健健

製造商：HUDSON　價格：358港元
發售日：預定於今年7月9日　容量：CD-ROM
MEM　OFFICIAL PRODUCT　AVG　PlayStation

令你感到涼浸浸、又浮下浮下的冒險遊戲

在上期的《遊戲誌》中，由於有宮村優子演出的關係，所以自薦的寫那篇介紹稿。喂！你們有沒有看呀！！（而且一定要説好看！）而來到今期，手頭上的資料多了，順利成章的今期稿子的份量就會高些啦。好了，大家換好泳衣沒有？一齊跳落水，感受一下水中冒險的樂趣吧。（噗通~~）

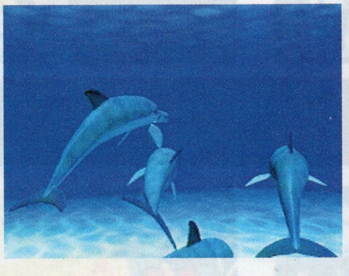
STORY是説甚麼的呢？

哈哈，上回説那些SELLING POINT説得忙了形，忙了説這遊戲的故事，不過也不要緊的，現在説也不遲啊。（……）話説我們的主角—瑪莉亞，是一個非常喜歡海洋的女孩子，可能因為她父親是一個海洋研究員吧。

而她就利用這個暑假，跑了去她父親的新國際聯合海洋調查基地裡見識見識。而建立這個調查基地的目的，就是發掘埋藏在海底那月王朝之神殿。在機緣巧合下，瑪莉亞發現到這個遺跡，於是乎，她就跟好友露加（WELL，牠是海豚來的），將那個遺跡的秘密打開。與此同時，她亦因此知道自己的身世……。

超像真！！這就是遊戲中的海豚！！

由於這遊戲是以海洋為主題，再加上瑪莉亞的好友露加也是海豚來，所以牠們的「戲份」也不少啊。而在遊戲開始前的CG畫面中，就表現了數條海豚在水中游泳的美妙姿態，非常漂亮啊。不過深想一層，開發人員是否找了條海豚來做MOTION CAPTURE呢？









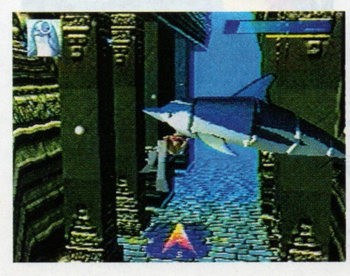
她就是我們的主角瑪莉亞

擁有開朗性格、而且又好奇心旺盛。而她好像跟海洋結下不解緣似的，而今次的冒險，也許能讓她更加了解自己啊。



牠就是瑪莉亞的好朋友露加

其實露加是一條跟瑪莉亞一起長大的海豚。在這次遺跡的冒險中，玩者很多時都需要牠的協助，方能通過謎題。當然，你要發出適當的指令，牠才懂怎樣去幫你啦。至於何時要發出哪個指令嘛，不要緊，到時電腦是會提醒你的。





為大家解開！！ OPTION CHARACTOR SYSTEM之謎！

在上期的《b.l.u.e. Legend of water》裡，其實已提及過這個「OPTION CHARACTOR SYSTEM」的了。不過那時圖又沒有、我又沒有玩過，只能用那些資料作翻譯，未免欠了點說服力~~。不過今回資料多了，故便能更靈活地把這系統介紹給大家。

唔，上回不是說過在遊戲進行時，玩者可落指令給你身邊的輔助角色嗎？而指令分別是「搜索」、「協力」、「待機」及「誘導」。現在就講解一下它們的用法吧。

搜索：

當輸入了這個指令後，露加這條海豚就會敏感起來，當來到一些如入口、按鈕、陷阱又或者是有道具拾的地方的話，牠就會左游右游的，還會大叫大嚷，用以吸引玩者的注意。噢，有了這個指令，就不怕會誤中陷阱啦，而且遺漏道具的機會也較細。

協力：

WELL，不竟瑪莉亞也只不過是一個17歲的女孩子，又不是甚麼大山婆，力量有限，有時在冒險遇到一些難題，也很難自己解決。若果來到這些時侯，玩者就可以輸入這個「協力」指令，要露加助你一把，（例如一起把大石推開）那麼問題就變得容易解決了。

待機：

大家不要誤會，這個「待機」跟玩SLG的「待機」有點分別。唔，若果玩者下了這個指令，那麼露加就會留在原位，不會跟瑪莉亞四處游。但這個指令又有甚麼用呢？原來在遺跡中，有些閘是要其中一個角色停留在同一處，方能打開。一離開，閘就會關掉。故在這些時侯「待機」這個指令就可發揮作用。

誘導：

聽起上來，「誘導」這個指令好像是「當瑪莉亞迷了路，那麼露加就會帶領她去到應去的地方」，其實情況並不是這樣~~。在遊戲中，有些地方以瑪莉亞的游泳技術是難以通過的。（始終人是陸上的生物）來到這些情況，玩者就可借助露加的力量，由牠帶著你離開之。

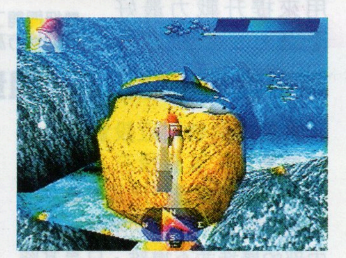




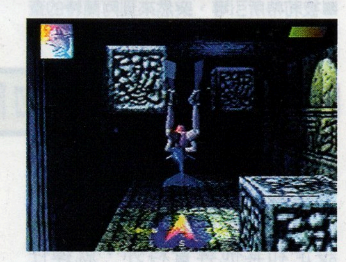








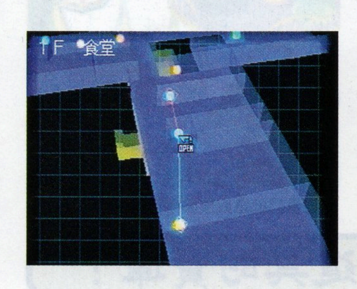


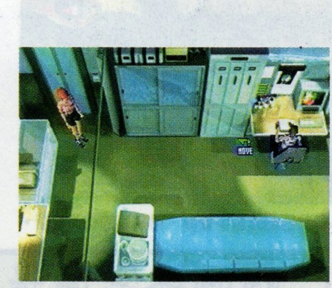


在基地中的冒險

在這遊戲內，玩者除了可在那茫茫大海進行冒險外，其實在那個海洋研究基地也有很多東西可以闖的。例如往各間房間進行調查，又或者向各研究員談話，繼而套取情報。

不過，在這海洋研究基地的移動是有別於其他AVG.的。大多數AVG.的移動不是直接玩者以方向鍵來操控，就是以選項方式來進行。不過這遊戲的就比較特別，在一個以CG畫作背景的畫面上，若玩者按動方向鍵，就會移動畫面中的CURSOR。不過這個CURSOR只會指向房間中特定的幾個地方，（如人物、門口、櫃等）當CURSOR去到玩者想瑪莉亞去的地方，玩者就可按掣，那麼瑪莉亞就會自己跑去，十分方便喲。















GRANDIA DIGITAL MUSEUM

Text: 積奇

RPG MEM
製造商：GAME ARTS
發售日：5月28日　售價：3500日圓



SEGA SATURN

GRANDIA 的世界完成了！

遊戲目的

這個《DIGITAL MUSEUM》的目的，是把散落在世界內四個迷宮中的寶物集齊，放回阿蘭特的博物館。而只要把某些道具帶回劇場和資料室，便可「聽」和「看」見新的GRANDIA資訊了。遊戲內各個房間來訪的，皆是由莉蒂呼喚來的，相信有不少人希望可以快些和他們會面吧！而和他們的對話亦是值得注意的地方。

■被莉蒂所引導，突然來到阿蘭特的查斯丁們。



■多玲也在這裡呢！

集齊道具！放回阿蘭特博物館！

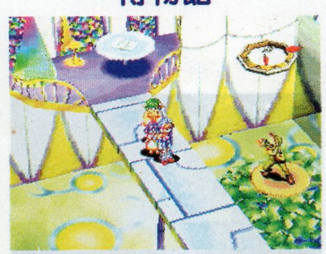
遊戲初期，博物館內並沒有任何展覽品，而迷宮中取的展品又會是什麼呢？除了基本設定和其他等資料外，就連任何雜誌也沒有揭載過的資料亦十分之多，加油吧，目標是把博物館填滿啊！！

迷宮



■於四個迷宮中冒險，把散落的道具拾回。

博物館



■把尋回的道具放於博物館便完成任務。

四個迷宮便是道具的寶庫！

蘊藏著大量道具的迷宮全部共有四個，它們的構造和完本的GRANDIA相類似，也是以高低差為特徵。由於迷宮內的陷阱和解謎成份亦很高，很多道具不想點辦法是很難取得的。



■遊戲內的迷宮共有四個。

新冒險的開始

遊戲開始時，查斯丁的LEVEL是25，而和他LEVEL相約的迷宮便是「羅薩遺跡」。各個迷宮的難易度是不同的，依照其LEVEL次序來攻略便不致於苦戰了。



■魔物們的LEVEL各個迷宮也不同。

羅薩遺跡～難易度最低的迷宮

這是遊戲最開頭的迷宮，分為月、太陽、大地等6層。雖然內部面積十分大，卻沒有複雜的難題和陷阱，魔物們亦不算強，用來提升戰力最好不過。



■各層的設計和其名字十分配合。

■把門開了後，可行的地方亦多了。

軍事基地～惡役三人組登場！

於阿蘭特附近設置機地的加拉魯軍，其惡役三人組，娜娜、沙琪和美奧行用其武器，於基地內設置了大量的陷阱。基地內部的構造並不複雜，只是其陷阱要留意罷了，有如玩動作遊戲一樣，反射神經十分重要。



■有巨大搖搖的房間，是沙琪的房間嗎？

基奧斯之塔～是一座五層高的神秘之塔

四個迷宮中，難易度最高的便是這個基奧斯之塔。就是進入塔之前已有一個複雜的空中迴廊等待著玩者，不解開那些謎題是很難進入的。至於塔的內部，於空中浮動的欋便是「主菜」，魔物們的LEVEL亦不弱，相對來說，這裡的道具會更加貴重嗎？



■連接著塔的空中迴廊，不少欋是會掉下的，要小心。

亞捷油田～道路十分崎嶇的迷宮

和其餘三個迷宮最為不同的便是這個亞捷油田，和原來GRANDIA裡「精靈之性地」十分相似，可以立足的地方皆是充滿了起伏感，從背後出現的敵人也十分之多啊！



■面對這樣的地方，反而提起了查斯丁的興趣。

和各迷宮的魔物們對戰！

至於戰鬥方面，和原本的GRANDIA一樣，於迷宮遇上敵人便會進入戰鬥畫面。最令人興奮的，當然是查斯丁青梅竹馬的好朋友「絲」會加入一起戰鬥，於原本的GRANDIA沒有使出的強力魔法便會於這裡出現。而所有DIGITAL MUSEUM內出現的魔物也全是原創的啊！它們會作出怎樣的攻擊呢？


■絲的火炎魔法十分強，佩兒會有危險嗎？


■魔物們的攻擊方法也改變了。

睇得、學得、玩得的阿蘭特博物館！

把迷宮中拾得的道具放回的便是這個阿蘭特博物館。由劇場、圖書館和資料室等6個房間構成，所有有關GRANDIA的資料皆可於這裡找到。其實這裡可以說是GRANDIA世界內的休憩場所，因為在這裡你可以找到很多久別重逢的朋友（有點兒像開同學會的感覺呢！），大家玩的時候便可以更加開心了。


■一樓是劇場、資料室和製作DATA房間。


■博物館的全景，可看見是由兩層構成的。

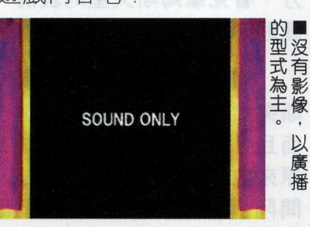

■於階梯的旁邊竟是傑多的店子呢！

6個房間大介紹

於71期時，積奇曾粗略的介紹過這個遊戲，因當時遊戲還在開發階段，各房間的內容也是不完全，現由於發售在即，積奇會來個長盡介紹（這個傢伙在浪費版位嗎？！），希望大家會更了解遊戲內容吧！

劇場

之前未有介紹的房間，於傑多的店子買票才可進入，是一個類似廣播型式的劇場。全部共有5話，在原本的GRANDIA內也是從未發表過的，內容會是什麼呢？



■沒有影像，以廣播的型式為主。

映像室

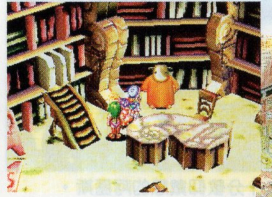
可在這裡看到角色們的所有表情啊！除了表情外，就連「招牌」句子亦收錄了。

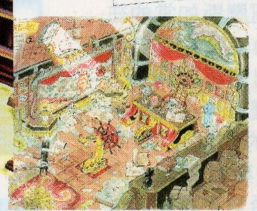

■「操作」著佩兒，把它移往想看的表情便可以。

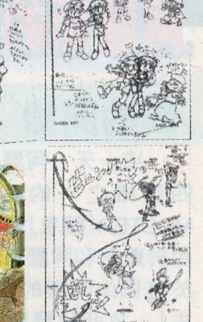

■想起這是什麼時候嗎？

資料室

所有建築物、角色等的設定資料皆可於這裡找到。這些如山一樣多的資料，有很多也是從未發表過的，十分珍貴。


■管理資料的是達令，美露達會在那裡呢？


■海賊船的資料，十分細緻。


■角色們的草圖亦包括在內。

圖書館

GRANDIA內所有魔物的HP、經驗值和使用技倆等皆可於這裡看到。除了能看到它們的弱點外，就連動作也會完整重現。

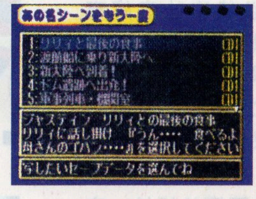


■名字和出現地點亦可看到。

■最後迷宮的敵人資料啊！一定要熟讀了。

製作DATA房間

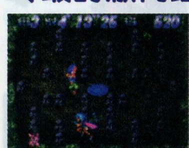
只要有原本的SAVE DATA，便可於這裡重溫各個名場面了。


■全部27個名場面，十分懷念。

遊戲場

是一個純以玩MINI GAME為主的房間，最初能夠玩的便是「甲板掃除-REMIX-」，只要於迷宮內取得GAME之金幣，可玩的MINI GAME便會增加。

玲最討厭青蛙啊！


■是一個把青蛙放回池中的遊戲。

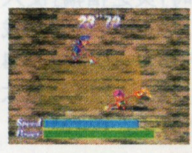
投擲托盤


■成為莉莉，向頑皮的查斯丁投擲托盤。

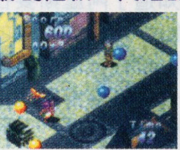
男之熱血100億回勝負


■拉普和格特賢的棒球對決。

甲板掃除-REMIX-


■要把甲板打掃乾淨啊！

絲的危機！間治的求愛大作戰


■把氣球射破，守衛著寶箱。

巴魯之逆襲

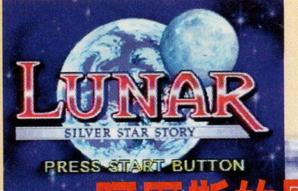

■是一個移植自PC-88的遊戲。

速食王-GRANDIA杯-


■一面攻擊對手，一面看誰吃得快。

菲娜的短褲


■目的便是守護菲娜的短褲？

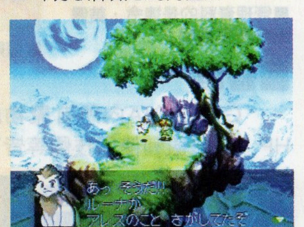


阿歷斯的冒險之旅正式開始！！

新的開始

這一天，阿歷斯如常的往四英雄之一的DRAGON MASTER「戴恩」的墓前探訪，由於戴恩和阿歷斯一樣是出生於這個山間裡的小村莊「布魯古」，故此阿歷斯自細便十分敬仰他，甚至希望可以長大後可以和他一樣四處冒險。正當他想得出神之時，好友「娜路」隨隨的飛來，告知露娜正在找着他。心想露娜會在那裡呢？可能和平時一樣在湖邊練歌吧，於是便轉身離開了。未行到一半出現了一次地震，原來近日已不只發生一次了。還未說到半句話，另一個好朋友拿姆斯突然出現，這個愛錢的傢伙這麼興奮當然沒什麼好事了，果然他想約阿歷斯往白龍之洞探險，只要取得「龍的寶石」便可以發大達了！阿歷斯抱着可以冒險的心態便一口答應。

十分敬仰戴恩的阿歷斯。


娜路告訴阿歷斯露娜正在找他。


拿姆斯相約往白龍之洞。

不快點找露娜的話她一定會發怒的，果然被娜路猜中，未行到湖邊便聽到露娜的歌聲了。兩小無猜的他們閒聊一陣子後，露娜知道了阿歷斯要往白龍之洞探險，因為擔心他的安全又不能阻止他，於是便決定和他一起去了。露娜提議先和父母交代一聲再出發，回到家後，父親不但沒有阻止，更給與阿歷斯和露娜武器（這是什麼父母啊！）。往下層取了數樣道具後便可以出發了，拿姆斯亦已在村口等待着，好吧，出發！！


阿歷斯和露娜是青梅竹馬的好朋友。



和父母交代後，可往地下的儲物室拿取道具。


準備出發的三人組。

在這個洞內的便是白龍爺爺。

白龍之洞便在村的下方，出村後往上行便可以沿路到達。進入後發現有一塊冰阻擋着去路，這時「炎之指輪」便大派用場，把冰溶解後在洞內找尋一番，發現了一個門前有4枝冰柱的洞，在內的便是巨大的白龍爺爺了！

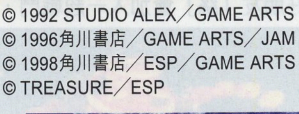
LUNAR SILVER STAR STORY

Text：積奇



製造商：角川書店／ESP　發售日：5月28日
售價：420港圓

RPG　OFFICIAL PRODUCT　MEM　PlayStation



告知它希望取得龍的寶石，可是這樣重要的東西它又怎會輕易的給我們呢，它說只要能通過試練取得「龍的指輪」，便會把龍的寶石交給我們。出洞後往左手面走，通過數個洞便可從寶箱中取得（這個洞的要點其實便是那些會向着你衝來的猩猩，因它們可以撞破一些阻着你去路的冰塊）。取得指輪後交給白龍便可取得龍的寶石，原來除了它之外這世上還有很多不同顏色的龍，希望阿歷斯可以逐一的探訪它們，白龍亦告訴阿歷斯DRAGON MASTER戴恩亦曾做過相同的事，相信阿歷斯會成為新的DRAGON MASTER。

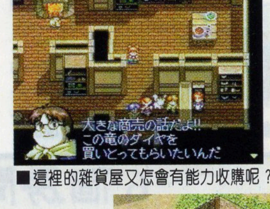

利用向你衝來的猩猩把冰塊撞破。


把寶箱內的指輪交給白龍便可通過試練。

阿歷斯會成為第二個DRAGON MASTER嗎？

露娜的擔憂

取得龍的寶石後，拿姆斯十分興奮，更提議往雜貨屋賣掉它。可是在這樣小的小村莊，其雜貨屋又怎會有能力收購它呢？雜貨屋的老板娘便提議阿歷斯他們往自由都市「美利比亞」看看，那裡一定會有店子買它的。對阿歷斯他們來說美利比亞是一個很遠的地方，看見拿姆斯失望的表情，露娜亦鬆了一口氣。


這裡的雜貨屋又怎會有能力收購呢？


露娜心想：這樣遠的地方，阿歷斯會放棄吧。

回到家前的小橋時，拿姆斯突然說有事想和阿歷斯說，而且更是男人之間的對話呢！原來他真的想往美利比亞去，問阿歷斯想不想和他一起冒險。其實阿歷斯心裡亦十分渴望可以和其它「龍」會面，於是便答應和他一起去了。坐言起行，這隊二人組便立刻往左手面的「哥特之森」出發，可是由於大霧的關係，未行到一半拿姆斯便掉頭走了（這個膽小鬼！）。


阿歷斯對冒險十分熱衷。


拿姆斯竟害怕得逃走了。

回到村裡，拿姆斯說明早再出發，而阿歷斯亦回家準備。父親和母親對阿歷斯要遠行並沒有反對，而露娜因剛才阿歷斯瞞着她獨自往哥特之森而十分憤怒，所以便決定這次要和他們一起去了（這時只要和父親交談便可睡覺）。

第二天，往道具屋和武器屋補充一下之後便可出發，拿姆斯亦於村口等待着了。這時第一件要做的事便是要走過哥特之森，十分奇怪地當露娜唱出她的歌聲後，森林內的霧便消失，這樣子便易走多了，而森林的出口便是位於左下方。可是行至中途不慎被魔物們圍着，正於危急之際，自由劍士「力古」出手相助把魔物們擊退了。


■ 露娜於半夜常發着相同的夢。



■ 阿歷斯亦興奮得不能成眠。



■ 露娜的歌聲使濃霧消失。



■ 力古的出現十分及時呢！

同伴的初出場

原來力古亦認識DRAGON MASTER戴恩的，究竟他會是什麼人？露宿一宵後，力古已不知所蹤，而阿力斯他們亦繼續上路了。出了森林後向下行便可到達海港之鎮「沙爾絲」，想往美利比亞便要於這裡乘船，而碼頭的船長說想乘船的話便要先取得航海圖，碼頭內的售票員亦說酒場內的「古拉沙」會知道航海圖的去向，於是一行人便往酒場內找人了。


■ 海港之鎮沙爾絲。



■售票員告知古拉沙對航海圖略知一二。



■拿姆斯揭發了騙局。

酒場內坐最入的便是古拉沙，他說只要從他投出的硬幣中，猜出是底或面，勝了他便會說給我們知。玩了兩個回合也輸了（更要賠上200元！），拿姆斯便覺得奇怪，原來古拉沙持有的是兩枚相同底和相同面的硬幣。被我們揭發後，知道他亦沒有航海圖，這傢伙最後給了我們一支幸運之杖，說只要拿它往北面森林的魔法使「巴巴亞」處便可交換得到航海圖（希望這次沒有騙我們吧）。


■ 很多寶箱也是魔物們的陷阱。

走到北面的森林（內裡有不少寶箱是陷阱啊！），出口則是在上方中間偏右處。出了森林後，發現有不少捕鳥的陷阱，其中一個更是有人的呢！這個奇怪的傢伙原來是巴巴亞的大弟子「拿舒」，知道我們要找其師傅便自願為我們帶路，很順利地便換取了航海圖，而拿舒亦隨我們同行。


■ 同伴之一的拿舒出場了。

往未知的世界進發

回到沙爾絲，船長說船艙出現了一隻大怪物，不打敗它便無法出發，在這個無可選擇的情況之下，便只有為民拯命了！幾經辛苦把其收拾掉，露娜卻顯得有點神色不安，原來她覺得只要繼續跟着阿歷斯，一定會成為他的包袱，於是便決定放棄旅程了。

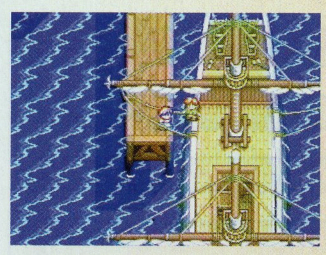


■一波未平一波又起。

雖然捨不得，但此終還是要分離，第二天的早上，眾人已上船準備出發，「小心不要着涼啊！也要記着向阿露天娜像祈禱啊！！」露娜不停的叫喚，而船亦一面的開動了，「……露娜，露娜！一起去吧！接下來的冒險如果沒有露娜的話便不行了，我想和妳一起繼續冒險啊！！」。最後，露娜亦「跳」了上船，和阿歷斯一起出發了。



■心緒不寧的露娜。


■互相呼喚的二人。


■往後會有什麼事發生呢？

COUPE DU MONDE 98

COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98

FRANKREICH 98 DIE FUSSBALL-WM

WORLD CUP 98

World Cup 98

起來～！起來起來起來～！
坐低又起身搏命嗌～～

SOC | MPLY | MEM | 製造商：Electronic Arts　記憶：2 BLOCKS | PlayStation

由於得到FIFA的認可，所以遊戲中各球員都是以真實姓名出場。此外，今集中各球員動作和AI亦經過重新改良，加上比賽前會奏出國歌、八隊新加入的球隊、以及入球之後雙方一喜一悲的強烈對比，都令這隻《World Cup 98》更具吸引力。

基本操作方法：

進攻時		防守時	
方向鍵	球員移動	方向鍵	球員移動
×鍵	傳球（地波）	×鍵	切換球員
□鍵	傳球（高空波）	□鍵	鏟球
○鍵	射門	○鍵	近身攔截
△ 鍵	加速奔走	△ 鍵	加速奔走
L1 鍵	帶球跳高	L1 鍵	粗暴攔截（勿亂用，否則非黃則紅）
R1 鍵	傳球（交空位）		

有實際、有姿態的盤球技倆

指令（Config.1）	效果
L2/R2+ 方向鍵	假動作
L2+ □鍵	後跟挑球
R2+ □鍵	先背向對手，再以一記吊高球來越過
L2/R2+ ×鍵	橫移（左 / 右）
L2/R2+ ○鍵	360 度轉身
L2/R2+L1 鍵	假裝被對手侵犯
L2+R1 鍵	插花後突然推球向前
R2+R1 鍵	插花

技術示範實例一則（R2+ □鍵）



■ 面向對手後將球挑起。

■ 用腳背將球吊高。

■ 整套動作完成！



遊戲模式

Friendly

遊戲中的友誼賽模式，當中玩者除了可以選用32支進入決賽週的隊伍之外，更可以選用8支大家渴望卻又未能晉身決賽週的隊伍，包括：。此外，遊戲亦提供最多八位玩者同時參與比賽。



■只需要按□鍵便令2P選擇球隊。

World Cup

世界杯模式，當中玩者同樣可以選用任何1支隊伍(包括8支特別加入的球隊)，參與世界杯決賽週分組賽事，爭取出線以晉身16強的淘汰賽，最終以奪取世界杯為目標；同樣，遊戲亦提供最多八位玩者同時參與比賽。



■比賽前會奏國歌！

Training

在練習模式中，總共設有4種練習，包括：角球(CORNER)、自由球(FREE KICK)、練習賽(TRAINING MATCH)及12碼(PENALTY)。玩者可以隨意選擇任何1支球隊來參與練習，增進技術。



■可隨意選擇參與練習球員數目。

Penalty Shootout

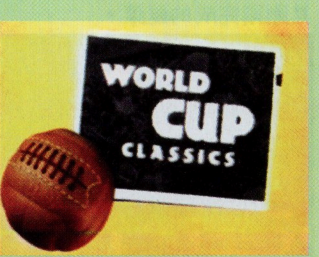
在12碼練習中，玩者可以按□鍵來決定用左腳或右腳射門。而射門的方法是：首先按著方向鍵，然後再按○鍵射門(按鍵時間的長短，將會影響射門角度和球速)。至於龍門在新例之下，是可以在白界線上移動，而按方向鍵＋○鍵便會作出撲救。



Cup Classics

當大家成功奪取世界杯之後(不論任何難度)，這個可以讓大家重溫歷屆世界杯經典賽事的模式就會出現！另外，當玩者完成新一場的Cup Classics賽事，便會出現另一場新的Cup Classics賽事，而最終將會有8場賽事予玩者選擇參與。





■ 有趣OPENING畫面。

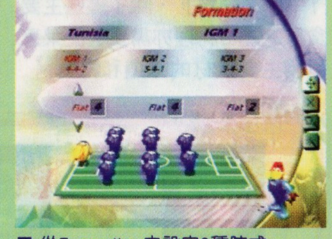


■ 1930年，烏拉圭Vs阿根廷。

新系統！新玩法

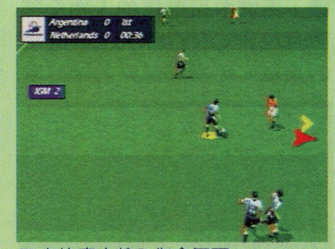
In-Game Management (IGM) － L2+R2+SELECT 鍵

所謂“In-Game Management”，就是指玩者可以在比賽中，根據情況而隨意改變球隊陣式和戰略的方法。遊戲中，每一隊球隊均設有3種不同的陣式，當玩者輸入指令後，球隊便會自動改變陣式及戰略來應付玩者需要。



■ 從Formation中設定3種陣式。

■ 亦可因應各Formation來設定Strategy。



■ 在比賽中輸入指令便可。

In-Game Tactics (IGT)

遊戲中另一個新系統，就是“In-Game Tactics”。玩者只要在比賽中，輸入下表所示的指令，那樣不論玩者是使用何種陣式，電腦都會自動命己隊球員作出相應的進攻或防守戰術，以增加比賽時的變化。

進攻戰術 (按著 L2+R2 鍵來輸入以下指令)

指令	戰術
×鍵	中央突破
△鍵	兩翼側擊

防守戰術 (按著 L2+R2 鍵來輸入以下指令)

指令	戰術
○鍵	2人夾擊
□鍵	越位陷阱

■ 中央突破。

■ 兩翼側擊。

■ 越位陷阱。

■ 2人夾擊。



TEXT：怪傑

炎之料理人～COOKING FIGHTER 好



大家一起做炎之料理人！！

經過73期《遊戲誌》的介紹，讀者是不是對這個遊戲有點興趣呢！而現在這個遊戲已經正式推出了，因此筆者亦為各位再渡介紹這遊戲的玩法、重點和登場人物等。

ACT　2P　MEM

製造商：日本一SOFTWARE　發售日：5月21日
售價：5800日圓　容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK

PlayStation

操控方法

方向掣	角色移動方向
○	決定／使出料理的技巧
×	否定／DASH
□	使用攻擊

可以怎樣來玩這遊戲

競技開始後，玩者便需要向主要食材進行攻擊，不過牠們是會懂得攻擊的，小心！小心！當擊暈牠們之後，玩者便可以進行烹調的工作。在向食材攻擊的同時，玩者亦可以向對手進行攻擊（當然對手亦可以這樣做），如果主角被擊暈的話，之後主角就不能夠烹調出一品料理。不論主角或對手當被擊暈時，都會被競敵奪取其剛剛完成的餸菜。





超能名菜譜

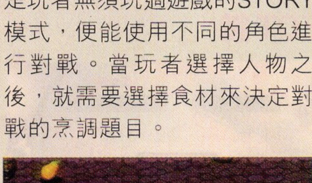
玩者不論在STORY模式，或是自由式對戰模式中所有烹調過菜餚，全部都會收錄在此書之內，而將所有角色的菜餚加起來的話，差不多有二百多款菜式。這樣的話，玩者就可以隨時回味一下那些曾烹調過的菜餚。

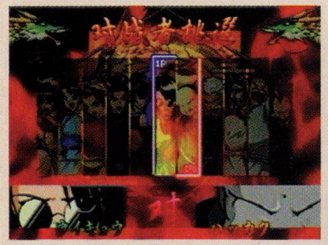




自由式對戰

在這模式中，玩者可以選擇和電腦或是朋友進行兩人對戰，而當中可選擇的人物全部都是在STORY MODE中登場的人物。這模式最好的地方就是玩者無須玩過遊戲的STORY模式，便能使用不同的角色進行對戰。當玩者選擇人物之後，就需要選擇食材來決定對戰的烹調題目。







有什麼食用材料

在遊戲裏共有九種不同的主要食材，包括「雞」、「蟹」、「水魚」、「豬」、「蝦」、「鰻」、「馬」、「牛」、「魚」，除了這些主要食材之外，料理亦需要有配菜來引發主要食材的味道和特質。



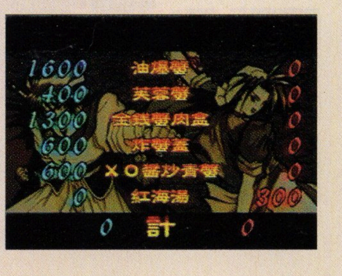




最後評分標準

在一番激烈決鬥之後，亦到了賽後評分的時候，電腦會以三個不同的評分標準來給予玩者餸菜積數，分別是：

- 是否使用良好的食材
- 配菜是否適合食材
- 烹調食材時的技巧



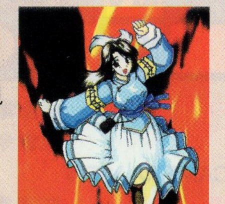


人物大介紹



炎之料理人—好（CV：檜山修之）

個人資料：8月26日出生 20歲 O型
擅長料理：懂得所有中華料理。拼命地鑽研一品料理的他是一位持有「炎」之紋章的超龍廚師。



白髮少女—珂（CV：田村ゆかり）

個人資料：4月21日出生 18歲 B型
擅長料理：沒有任何一種擅長的料理，而現在她正努力學習當中。



中華霸者—味魔王（CV：藤本讓）

個人資料：出生年月日不明 大約60歲 血型不明
擅長料理：不論日式、西洋或是中國的料理他全部懂得，而所做出來的餸菜甚至厲害到沒有任何缺點存在。他是一位持有料理人最高地位—「天」之紋章的超龍廚師。



味四天王—零（CV：鈴置洋孝）

個人資料：出生年月日不明 大約30歲 血型不明
擅長料理：懂得所有中華料理。他的材料切斷術除了能夠一瞬間將材料切成一件件之外，還能夠將材料的原本味道完全封着。他是持有「絕」之紋章的超龍廚師。



味四天王—藿（CV：瀧本富士子）

個人資料：出生年月日不明 大約25歲 血型不明
擅長料理：薄荷味料理。她的華麗料理裝飾技術，甚至超越了料理的味道數十倍。她是持有「美」之紋章的超龍廚師。



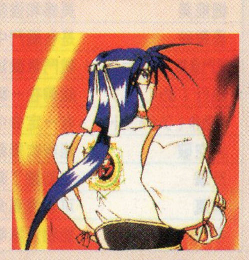
味四天王—茴香（CV：二又一成）

個人資料：出生年月日不明 大約30歲 血型不明
擅長料理：藥膳料理。不論怎樣的調味料，他都能夠巧妙地使用。為了滿足食用者，他甚至會使用被禁用的調味料。他是持有「知」之紋章的超龍廚師。



味四天王—八角（CV：長嶝高士）

個人資料：出生年月日不明 大約30歲 血型不明
擅長料理：以力做出來的豪快料理。以他滿身力量做出來的麵料理是沒有人能夠跟得上的。他是持有「力」之紋章的超龍廚師。



謎之忍者料理人—味忍（CV：????）

個人資料：一切不明
擅長料理：最擅長使用中華忍法料理，而實力更超越味四天王。他是持有「影」之紋章的超龍廚師。

STORY MODE



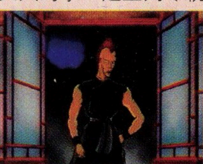
有35年經驗的料理人—親父

個人資料：8月8日出生 50歲 A型
擅長料理：經過35年歲月所栽培出來的烹調料理。

第一話～「有沒有白髮的少女？」

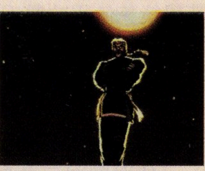
在蘭園酒家裏，有兩位食客正在談論哪裏的「鶏」料理好吃，而之後他們更談及有關味魔王正在找尋一位白髮女人。他們正談得高興的時候，主角（好）走進了這酒家之內。在這裏擔任廚師的親父看見這生面孔，於是走上前問問，而主角的第一句說話便問及有關白髮女人的事，這立刻令親父十分顎然，並問好是否味魔王的爪牙，之後二人更打起來。當好說出親父在製作料理時，所使用過調味料，二人才停下來談話。





在二人談話途中，又有另一位人客到來。這位人兄叫做雜魚，他原來是被味魔王命令之下到來，追查有關白髮女人的下落，之後親父更說出那位白髮女人是他的妻子，而且她已經病了好幾年。二人正想決鬥之際，好突然出來制止他們，之後好和雜魚便進行料理上的決鬥，而作為料理決鬥的題目的是鶏，二人的決鬥亦開始了。在中途，好因味魔王的影像而認真起來，最後取得了勝利。在走之前，好更向親父說出味魔王是自己的父親。







自稱無敵料理人—雜魚

個人資料：出生年月日不明 大約25歲 血型不明
擅長料理：飯料理，而他的絕對最強奧義就是「無限宇宙飯」。

第二話～「辛辣料理」

由於好從那兩位在蘭園酒家的食客口中得知，在究極超飯店裏有一位叫愛猊絲的廚師，而她做出來的菜色被很多人所讚賞，於是好便走進一間那飯店裏，好亦終於找到那位被讚賞的廚師—愛猊絲。由於二人的驕傲性格而爭執起來，後來愛猊絲更拿出最擅長的活火山麻婆豆腐。好試吃之後，更令到他禁不住讚賞愛猊絲所做的麻婆豆腐，但當他冷靜下來後，就覺得這道菜色沒有特別而走出這間酒家之外。愛猊絲當然不會就此放過說她不是的好啦！在酒家的門前，他們決定進行一場料理比賽，來決定哪個做出來的菜餚才是最好，這次比賽題目是橫行無忌的蟹，最後亦被好勝出。當愛猊絲吃過好的菜色後，她的自信好像跌下了一個無底深淵之中，但從好的菜色裏，但卻感到一份母親溫暖的感覺。最後愛猊絲和好交談的時候，發現好原來是一位擁有「炎」之紋章的超龍廚師。











激辛料理人—愛　絲（CV：三石琴乃）

個人資料：9月7日出生 19歲 AB型
擅長料理：由於她最擅長的是四川料理，所以能夠靈活地運用辛辣調味料。她的最強的必殺技「スパイシー三連激」之威力足夠與超龍廚師匹敵。



BY：非洲-JELLY



OFFICIAL PRODUCT

STAR OCEAN~THE SECOND STORY

星河傳說 新人物登場！！

RPG　MEM
製造商：ENIX　容量：2 CD-ROM　發售日：7月23日
記憶：1 BLOCK　售價：420港圓　對應ANALOG
PlayStation

在上一期的《遊戲誌》已經為大家介紹過這遊戲的基本資料，而在今期會有更新的消息向各位讀者報導，遊戲中較特別的地方便是其戰鬥模式和新登場的人物。

善良的動物學家

ノエル•チャンドラー

NOEL CHANDLER
年齡：24歲
身高：173cm
體重：74kg

是一個愛樂動物和自然的動物學家，對於任何東西都沒有惡意，是紋章術士的後人，在戰鬥的時候能夠使用攻擊呪文，也會使用召喚魔法召喚出妖精和動物。他的性格比較孤僻，而且也頗為內向。

遊戲前的設定

在遊戲中一共有三種不同的戰鬥模式，在玩者進行遊戲設定時可以決定使用那一種，而戰鬥的模式介紹如下：



STANDARD
和前作的戰鬥方式相近。這模式適合一些對動作系不太擅長的人，因為只要按○輸入指令便可。

戰鬥設定
TARGETING　MANUAL
CAMERA VIEW　通常
自由移動　□+方向掣

SEMI ACTIVE
集合了一些動作的戰鬥模式，有玩者控制的地方，是最便利的一個模式。

戰鬥設定
TARGETING　SEMI AUTO
CAMERA VIEW　LEADER重視
自由移動　□+方向掣

FULL ACTIVE
以動作為主的戰鬥模式，角色可以在戰鬥中自由移動，可以令遊戲更有效率。

戰鬥設定
TARGETING　FULL AUTO
CAMERA VIEW　LEADER重視
自由移動　方向掣

遊戲中的戰鬥設定

TARGETING
MANUAL　和上集一樣，由玩者親自選擇攻擊的對象
SEMI AUTO　在接近敵人的時候便會自動鎖定攻擊目標，亦可以由玩者更改目標
FULL AUTO　將由電腦控制鎖定攻擊目標，不可以更改目標，但會令戰鬥的速度加快

CAMERA VIEW
通常　在通常攻擊時便會ZOOM着自己的角色，而當使用全體系魔法時便會看到全體畫面
LEADER重視　以自己的角色為主，鏡頭會隨着角色的移動而改變

自由移動
□+方向掣　由電腦負責移動，而當玩者按着□便可以由玩者自己控制了。
方向掣　角色的移動由玩者負責，角色可以自由地於戰鬥畫面中移動。

遊戲中的一些特殊技

技名	説明	所須SP
素描（デッサン）	能確定物件的形狀，將它繪畫出來	12
オタマジャクシ	對音樂的知識	2
道具知識	對各種道具和武器的知識	12
藥草學	對藥草的認識，在通常使用道具的時候，除了藥物本身的功能之外，還會增加SKILL LV2%的回復率。	
忍耐	會有雙倍CON SKILL LV的BONUS	8
根性	增強自己的意志力，會得到3倍GUTS SKILL LV的BONUS	2
文筆	是文章的創作和考究圖書的知識，會得到4倍AGL SKILL LV的BONUS	8
工藝（クラフト）	製造一些手工藝的作品，會得到雙倍AGL SKILL LV的BONUS	12
礦物學	對礦物和寶石的知識	2
演奏	演奏樂器的技術	8
處方（レツピ）	對各種烹飪的知識	2
口笛	吹口哨的技術	12
虔信（ピエティ）	對神的知識和信心，會得到雙倍INT SKILL LV的BONUS	12
妖精論	對妖精和生命的起源的知識	2
鑄造（キャスト）	礦物的鍛造技術	8
電波	能夠聽到一些很遠的聲音	8
科學技術	蒸餾或實驗器具的技術	12
調教	是訓練動物的能力	2
目利田	能夠清楚選出優質的食物	8
庖丁	有廚師的技術，會得到雙倍STG SKILL LV的BONUS	12
生物學	對生物構造的知識，會增加SKILL LV2%的回復率。	
度胸	度胸的說明	12
電腦（コピー）	電腦知識的説明	8
機械知識	機械知識的説明	12
機械操作	機械操作的説明	2
ポーカーフェイス	POKER FACE説明	2
機能美	美感和強度平衡的感覺	8
衝擊破	是在戰鬥中使用的技術，有一定的準確性	12
戰鬥意識（戰鬥センス）	戰鬥意識説明	8
繞行（めくり）	能夠在一瞬間走到敵人的背後攻擊	8
假動作（フェイント）	有一定命中率的攻擊	2
真空破	能夠吹飛敵人，攻擊力大	12
反擊	在回避了敵人的攻擊後，自動作出攻擊	12
鍊氣	可以提高角色的攻擊力	8
早口	能縮短詠唱紋章的時間	12





THE KING OF FIGHTERS'97

TEXT：KOTARO

2P	製造商：SNK　發售日：發售中(5月28日) 售價：385港元
MEM / FIG	PlayStation

OFFICIAL PRODUCT



在業務用版本推出已有大半年的今日，《THE KING OF FIGHTERS'97》終於在次世代PlayStation上登場，雖然較SEGASATURN版足足遲了個多月推出，可是從整體表現上去看，PlayStation版亦有不少造得叫人喝采的地方。而且能保留箇中的遊戲性，加入不同的原創要素，表現遊戲特色的另一面，是《THE KING OF FIGHTERS》系列支持者皆不能錯過的作品。

移植上的比較



就以《THE KING OF FIGHTERS》系列在PlayStation上推出過的兩集而言，移植技術上有着明顯的進步，雖然今集的偷格情況對比起《THE KING OF FIGHTERS'96》為嚴重，可是在不影響整體流暢度為大前題下，效果是可以接受。其中《THE KING OF FIGHTERS'97》內，空中追打和簡略指令等獨有特色的系統亦完全被移植，不過某些BUG則被刪去，無礙！是會少了很多有趣的玩意，但卻無損當中的遊戲性。正如先前所說，由於PlayStation本身平面機能上不濟和記憶體容量太少的關係，各角色的人物動態格數在遷就下亦被削減和修改。畫面方面，除了某些技倆表現較為粗糙之外，其他細微之處和版面背景表現均與SEGASATURN和原版不遑多讓，而音效質素就遠較SEGASATURN版優勝。至於大家非常關心的操作性，基本上問題不大，若然使用PlayStation的原廠手掣，感覺上仍會較為吃力，所以拙者比較建議使用其他廠商推出的JOYSTICK，會令人容易領略到遊戲中的樂趣。此外，遊戲另一個要克服的問題——讀碟速度，在今次《THE KING OF FIGHTERS'97》表現上又一大進步，因為在讀碟速度上與SEGASATURN版的分別着實不大，比起《THE KING OF FIGHTERS'96》的速度更快，是令人始料不及。



技指令表

必殺技

火柱昇擊	→↘↓↙←+ × or ○ or □ or △
衝擊波	↓↘→+ ×
前方屏障	↓↘→+○
斜上方屏障	↓↘→+□
倍返對手飛行道具	↓↘→+△

超必殺技

畫面全體曬光	↓↘→↓↘→+ × or □
吸入對手奪取靈魂	↓↘→↓↘→+○ or △

原創要素

LAST BOSS——OROCHI

要數今次PlayStation版《THE KING OF FIGHTERS'97》最受注目的地方，可算是能夠真正使用遊戲的LAST BOSS——OROCHI，即使在SEGASATURN版上也只可以在PRACTICE MODE使用，雖然是次的PlayStation版亦只能於VS和PRACTICE MODE中使用，但最少廠商亦肯為角色重新造過一些通常技，令其與普通角色取得平衡，表現比原版更高的樂趣。



■設定強得令人無話可說的OROCHI，是對戰時的禁制人物

RPIVATE MODE

ART GALLERY

共分為「ART GALLERY 1」和「ART GALLERY 2」，其中前者是出自製作人員筆下的新追加設定和未曾連載過的原畫，而後者則是一般的公開用宣傳原畫，從未連載過於其他移植版之上，獨具珍藏價值。



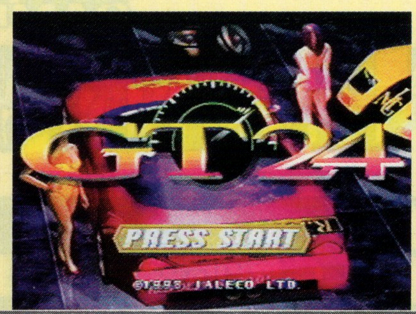
《THE KING OF FIGHTERS'京》MOVIE

收錄由夢工房製作，萬眾期待的AVG遊戲《THE KING OF FIGHTERS'京》的介紹片段，除了能看見遊戲的進行方式之外，更可感受其大逼力的戰鬥畫面，令人期待欣賞的作品。









TEXT：KOTARO
© 1998 JALECO

2P　製造商：JALECO　發售日：發售中(5月28日)　價格：5800日圓
容量：CD-ROM　對應SEGA MULTI CONTROLLER
RAC　MEM　SEGA SATURN

JALECO首隻以MODEL 2基板製作的賽車遊戲《GT 24h》，由於推出後大受好評，迅速便宣布移植至次世代的SEGASATURN之上，而且廠商更引入不同的原創要素，成為既有移植和原創要素集於一身的賽車遊戲——《GT 24》。





遊戲特色

遊戲最大的特色，就是在時速300公里的二十四小時耐力賽中，看着四週景色朝暮的變化，與其他參賽者一較高下。然而，當中更講求玩者對耐力賽中的戰略技巧，透過賽事中對賽車的修理和補給來完成比賽。

遊戲共分「SHORT」、「MIDDLE」和「LONG」三條賽道，其中更細分左右方向等選擇。遊戲裏共有六架GT賽車供玩者選擇，它們性能上各有差異，而且當達成特定條件後更會取得SPECIAL CAR。此外，值得留意的是在各模式中，只要玩者逆走一個圈均會GAME OVER，所以各位讀者可要注意！









基本操作

CONTROLLER PAD・RACING CONTROLLER

方向掣	軚盤操作、選擇模式
START掣	暫停、模式決定
A・C掣	加速、決定
B掣	剎掣、取消
X・Y・Z掣	切換視點
L掣	(MT時) 落波、(AT時) 後波
R掣	(MT時) 上波、(AT時) 取消後波
左方BUTTERFLY SHIFT	(MT時) 落波、(AT時) 後波、模式決定
右方BUTTERFLY SHIFT	(MT時) 上波、(AT時) 取消後波、模式決定

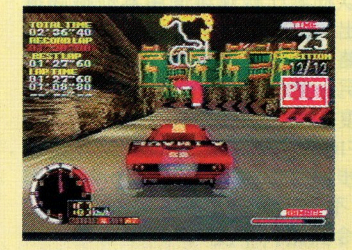
SEGA MULTI CONTROLLER

方向掣	模式選擇
START掣	暫停、模式決定
A・C掣	(MT時) 落波、(AT時) 後波、決定
B掣	(MT時) 上波、(AT時) 取消後波、取消
X・Y・Z掣	切換視點
ANALOG鍵	軚盤操作、選擇模式
R TRIGGER	加速
L TRIGGER	剎掣

遊戲模式

GRAND PRIX MODE

一般的競賽模式，以有限時間通過特定的CHECK POINT完成比賽。當DAMAGE值到達最大時便會GAME OVER，而入PIT維修可將DAMAGE值下降，可是要切記在FINAL LAP中賽車是不能入PIT維修。



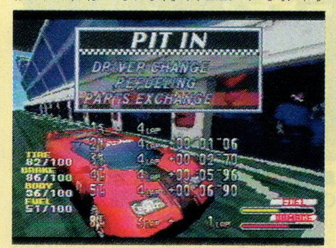


24h MODE

在限定時間內到達終點的模式。其中DAMAGE值到達最大或燃料值消耗殆盡時便算輸，而燃料和DAMAGE可以利用入PIT維修來回復，但是在TIMEUP後賽車也是不能入PIT維修。

PIT CREW選擇

「24h MODE」中除了能選擇賽道、賽車和GEAR之外，更可以選擇對賽車維修的PIT CREW人作人員，其中他們對賽車的性能和維修時間有着重大的影響，因此玩者要小心選擇。







心跳回憶放課後

戀愛SLG→QIZ？

Present by：山寺良牙

ETC　MEM　OFFICIAL PRODUCT

製造商：KONAMI　發售日：7月16日
價格：358港圓

PlayStation



KONAMI的超人氣戀愛SIMULATION遊戲《心跳回憶》，曾利用該人物推出過PUZZLE遊戲系列；但各位又有否想過《心跳》人物會出現於問答遊戲中呢？沒想到吧，今次便會介紹一隻即將在PlayStation上推出的問答遊戲——《心跳回憶放課後》。





獨特的遊戲系統

今次推出的《心跳回憶放課後》有別於一般的問答遊戲的地方，就是其新的「PARTER系統」，這個系統顧名思義，就是當玩者在答問題時，玩者所選的PARTER亦會一起看問題，當玩者遇到了難解或答不到的問題時，PARTER便會相助(基本上是一同溫習)；當然，若PARTER出手機會過多時，便會影響其「對玩者的好感度」，另外若PARTER遇到不擅長的科目時，亦會有同樣的效果，所以玩者最好先查清楚才選一同溫習的PARTER。

由不認識到傳說樹下

以下會說說遊戲的流程：



■過了OPENING後，接著便「選科」，問題全部有十三種，當中亦會包括一些三答案問題。

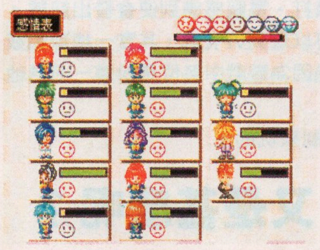


■「選科」後，便是選PARTER的時候，正如上文所說，每一人物均有她擅長及不擅長科目，所以要考慮清楚。





■之後便是答問題的時間，當答對一定數目的問題後便可到下一個月。(遊戲中一個ROUND是以一個月計算而並不是一星期)





■完成後便會看到各女孩對主角的評價(好感度)，要留意一點的是若主角太久沒找該女孩的話，好感度會隨之而下降。



■當過了重重的關卡後，就得看能否於傳說樹下成為永遠雙雙的一對。



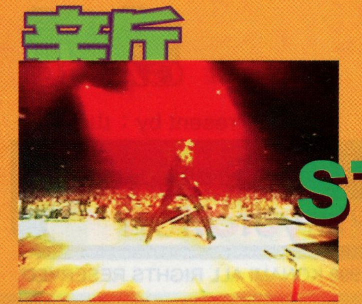




校園生活並不是單調的

《心跳回憶放課後》除了有問答遊戲部份外，亦會有十分多的特別EVENT出現，包括上學、放學、甚至是學校例行節日等，包羅萬有，絕對令玩者目不暇給。

新片



STOLEN SONG



TEXT：古拉拉_B

甚麼也可以當作結他嗎？

這是怎麼的一個遊戲？！

別開生面！一個除了考驗各位玩者節奏感，還考驗手巧的遊戲！因為這個遊戲是會利用到一個叫VPICK的特別「手制」及一個叫做RHYTHM EKG的系統。

VPICK是甚麼呢？

這是一個專為《STOLEN SONG》而製造，類似彈結他時用的PICK（結他PICK是一塊像指甲大小的膠片）的一個控制器，但是它比一般的結他PICK較大，因為它裝有感應器。當玩者在遊戲中彈結他時便可以使用，方法是在一些物件上敲打，電腦感應到便會發出訊號。玩者們可能會以為一定要用結他才可以玩到VPICK，其實一塊球拍或者一些順手拿來的東西也可以，不過因為遊戲中各位是扮演一名結他手，所以最好還是用結他吧！

如果不喜歡，還是可以拿着手制來玩的。

RHYTHM EKG又是甚麼呢？

這是一條代表着遊戲中樂曲經過的BAR，可以算是樂譜，但是它沒有音符，只有給玩者按鍵的提示。當樂曲在播放時，下面會有一條紅色的線由左至右橫移，紅色線移到綠色的三角形上面時，玩者便要按下×鍵（或敲打VPICK），代表撥動結他，如果時間配合就會得分（綠色三角形下面會有一個倒轉的三角代表玩者按鍵或敲打VPICK的時間），分數在EKG BAR右邊可以看到，而每次演奏都會有一個合格分數，當玩者能取得超過該數目就能過版，但要留意兩點：

1）EKG BAR上面有一些紅色和綠色的球，代表當時的氣氛，如果變成全部紅色，表示玩者失誤太多。失誤太多除了會扣分之外，某些情況下還會GAME OVER的。相反如果時全部綠色，表示玩者能充份掌握節奏，可以過關了。

2）很多時畫面會有一些人在舞動，可以不理，只需集中精神在EKG BAR便可以。

對戰模式

兩個玩者一方扮演結他手，一方扮演鼓手選擇遊戲中所出現過的樂曲來進行比賽，形式和遊戲時演奏一樣，都是看着下面的指示來按（或撥動VPICK），得分較高者為勝。



■ 比賽吧！

遊戲本身又怎麼啦？



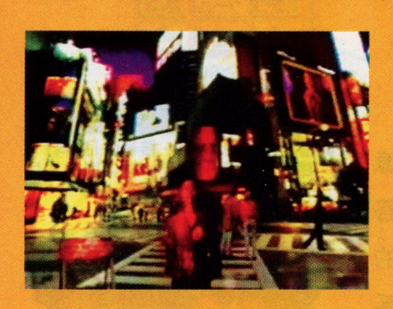
除着故事發進，不時會要玩者進行演奏，方法是電腦播出樂曲，而玩者看着畫面下方EKG BAR的指示來按下×鍵或敲打VPICK。而樂曲的主唱和演出都是由布袋寅泰和他樂隊的成員包辦的呢！（不過在香港不是太多人認識他吧……）另外，在開始之前，玩者是可以選用那一種結他及當那一種結他手。前者是會改變彈奏時的音色的，後者則會有不同的曲調要彈奏。

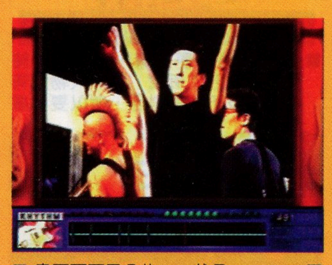
遊戲模式——故事模式和對戰模式



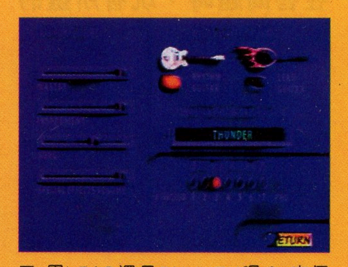
故事模式

舞台是未來的東京，透過電腦網絡各地的結他手可以進行種種的結他技巧比試一展實力，而主角就是其中一人。主角一直希望成為世界知名的結他手，終於他在電腦網絡的結他比賽中勝出了，並能和心目中的偶像HOTEI見面。不過就在見面時發生了意外，HOTEI打算將一首全新的歌發表，但是他卻在表演時被人擄去了！為了取回那首歌和救回HOTEI，於是你（玩者）就拿起心愛的結他（用來砸人嗎？）出發了。玩者要通過一個又一個的難關，才能回取那首新歌，而最後更要和著名結他手HOTEI在舞台上一同演出，但是每個關卡也有不同的要求，而且會愈來愈高啊！



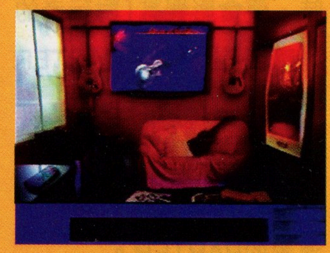


■ 畫面下面黑色的BAR就是EKG BAR了



■ 用LEAD還是RHYHTM呢？ 來個METAL也不錯





■ 這裏就是自己的家了，看！有好幾支結他呢！



COWBOY BEBOP

TEXT：怪傑

製造商：BANDAI　發售日：發售中
售價：5800日圓　容量：CD-ROM　對應DUAL STOCK
STG　PlayStation

又是帝國軍和反亂軍的戰爭？

是一個怎樣的遊戲？



單是看遊戲圖片，讀者就已經知道《COWBOY BEBOP》是一個立體多邊形的射擊遊戲。在遊戲裏，玩者將會在特定的軌道上不斷遇上不同的敵人，它們好像有直昇機、移動式砲台、固定式砲台、戰機和坦克車等等，而它們所發射的是機關砲、導向飛彈、LASER和導向式火彈等。主角駕駛的戰機當然亦不甘示弱，最初會有機關砲和特殊裝備—LASER，之後還會有兩種特殊裝備給玩者選擇。





操控的方法

方向掣	控制自機的移動
○、△、L2、R2	切換特殊裝備
□＋×	特殊裝備的攻擊，按緊後有連射效果。
×	12.7㎜航空機關砲
L1	機體向左回轉
R1	機體向右回轉

*L1或R1連按兩回，會產生急速回轉效果，用來避開敵人的攻擊

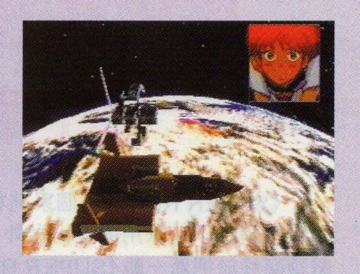
怎樣去玩呢？



在遊戲會有很多不同的分支出現，這些分支是需要完成不同的條件才會出現的，例如：攻擊左方的敵機，就會往左方的分支；不攻擊敵機，就會往右方的分支，這樣可能會發現到特別的東西。在畫面裏的圓圈是自機的攻擊範圍，只要有敵機進入這個範圍就會LOCK ON攻擊。







能源方面，除了被攻擊時會減少數值之外，和障礙物發生碰撞亦都會減少。在打頭目時，玩者最好不要在單軌道式飛行，因為這行為很容易被擊中的，所以需要上下不一的飛行，除了可以避開頭目的攻擊之外，還可以擾亂頭目。攻擊方面，玩者就需要多加善用特殊裝備，因為它們的攻擊力是非常強大的，隨時使用數次就可以輕易了結頭目（尤其是LASER）。完成任務或STAGE開始時都會有EVENT發生。

特殊裝備有些甚麼

特殊裝備共有三種，分別是LASER、導彈和ENERGY BOIL，每一個特殊裝備都有兩至三件相關武器，好像LASER會有三個LEVEL、導彈和ENERGY BOIL會有兩件不同攻擊能力的武器，但是每次出擊時只可攜帶兩種特殊武器。在使用時，攻擊範圍外的八格綠色小方格會不斷減少，當八格綠色小方格都使用完後，就有OVER HEAT的效果，所以必須放開緊按的□掣，令其小方格的綠色復現。



LASER



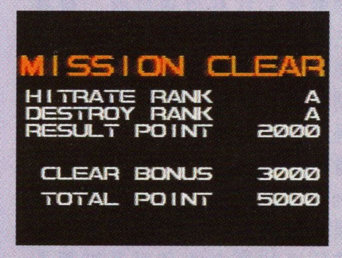
ENERGY BOIL



導彈

升級裝備



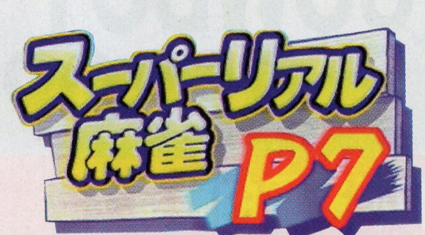


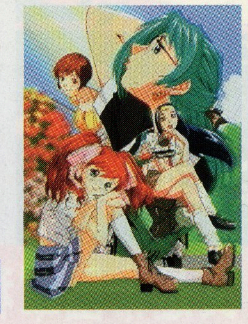
遊戲開始時，玩者持有的只有最BASIC的12.7mm機關砲和LEVEL 1的LASER發射器，每當完成STAGE的任務後，都有機會購買將戰機上的武器升級（包括機關砲在內），或購置其他的特殊裝備（導彈和ENERGY BOIL），而購買它們就需要有足夠的POINT，究竟這些POINT在何處能取得呢？取得POINT是需要在STAGE中不斷地擊毀敵機。擊毀的數目越多，取得POINT的數目當然會越多，而這些POINT是在完成STAGE之後才會進行計算。如果玩者在進行中途被擊中的話，在STAGE裏所擊毀的就會再從新計算。



TEXT：怪傑







終於推出這遊戲的第七輯！！

《SUPER REAL》這個系列相信有不少玩者都曾經玩過，因為這系列除了在家用機推出之外，還有推出過街機版，現在其遊戲廠商終於把新一輯《SUPER REAL麻雀P7》在SEGA SATURN上推出，而今集將會有四位女角，分別是年紀輕輕的麻比奈 百合奈、充滿少女氣質的麻比奈 夏姬、散發出成熟美的蘭堂 芹香和深藏不露的豐原 エツ子。







STORY

在進入遊戲時，玩者可能會發現有一個很特別的地方，STORY MODE分成了三個獨立的故事(最初)，因為這是首次在同系列裏出現新穎的玩法。每一個故事的內容都是講述其中一位女角的故事，她們包括麻比拉 百合拉、麻比拉 夏姬和蘭堂 芹香，而每個故事的女主角都是由於不同的理由而邀請主角(玩者)到她們的別墅。每個故事的發展都是由四位女角以不同的登場次序而組成的，在每位女角登場時均會有一段動畫來交代其故事發展。每當主角遇上她們的時候，都要和她們進行麻雀耍樂。當主角吃糊之後，就會一段脫衣動畫(不過沒有任何裸露成份)，取得全勝後故事才可以發展下去。當玩者完成了這三個故事後，這模式就會多了一個故事出現，擔任這故事女主角就是紳藏不露的豐原 エツ子。

隱藏MODE

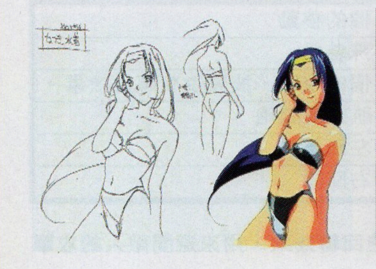


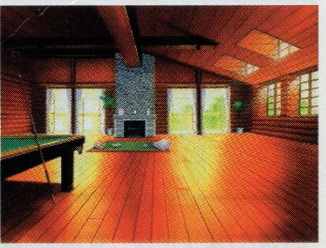
當玩者進行這遊戲時，經常都會出現很多動畫，但每段動畫都只可以看一次，所以令到玩者有點「未夠喉」的感覺，不過這問題亦可解決，只要動畫出現，OPEN畫面就會多了一個新MODE(GOHOUBI)，當中記錄了玩者在進行這遊戲時出現過的動畫，這樣玩者就可以自由地欣賞曾經出現過的動畫。每一次當有新EVENT動畫出現，它們亦都會記錄在這模式中。



設定資料集

如果大家想看看有關這遊戲的設定資料，不妨到OPTION畫面裏的設定資料集欣賞。這資料集除了收錄每位女角穿着各服裝的設定之外，還會有遊戲背景的設定。





解決問題大件事

在這遊戲裏除了有以上的模式之外，還有一個充滿問題的模式(クイズゲーム)，它和設定資料集一樣在OPTION畫面裏。玩者只要解答內裏有關這遊戲的刁鑽問題，就會出現一幅其女角的遊戲硬照，如果玩者不懂得這些問題亦不要緊，因為這些問題是可以瞎猜的。















SPT 製造商：KONAMI
售價：港幣358元 記憶：5 BLOCKS
2P MEM PlayStation

By：Agent X · Glen

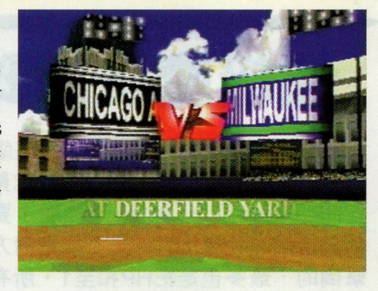
STRIKE～！OUT！！MIRACLE～！！！

由於獲得了美國職業棒球員協會的認可，所以遊戲中各球手均以真實的姓名出場比賽。此外，在遊戲的SCENARIO模式中，特別設有多種不同難度的比賽情景，以考驗玩者能否有扭轉乾坤的能力！

遊戲模式介紹

EXHIBITION －

遊戲的表演賽模式，當中又分為電腦對戰 (1P)、友人對戰 (2P) 以及觀戰 (COM Vs COM) 三種。玩者亦可以隨意決定主客、規則甚至球場等各種設定。



SEASON －

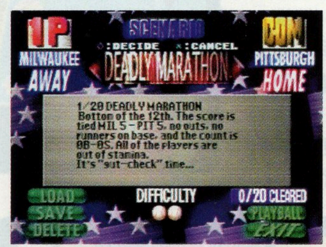
玩者需要從14支球隊中，選擇1支喜歡的球隊，來參與以下3種不同的比賽方法，包括：常規賽 (Regular)、季後賽 (Playoff) 以及世界錦標賽 (World Champion)。

TRADE －

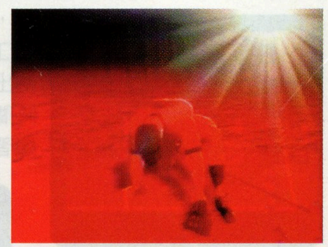
遊戲會讓玩者嘗試一下成為棒球領隊的滋味，當中玩者可在各球中挑選球員來成立一支原創球隊，然後進行各式各樣的訓練，最終以帶領球隊擊敗其餘強手，爭奪冠軍寶座。

SCENARIO －

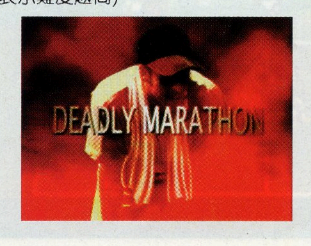
遊戲特別設有總共20個不同難度的比賽環境予玩者選擇參與，和其他模式的分為在於玩者很多時所控制的球隊，皆是一些在比賽中處於劣勢的球隊，以望玩者能夠為他們帶來勝利。



■ 難度會以棒球的多少來決定。(越多表示難度越高)



■ 各比賽環境均有不同的CG開場畫面表示。



除此之外，其餘模式包括：OPTION(設定)、TRAINING(練習模式)及STATISTICS(選手成績)等模式予玩者選擇。

投球方法：（方向鍵十〇鍵）

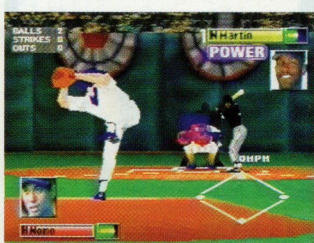
方向鍵	球種
↑	快速球
↓	指叉球
←	水平外曲球／曲線球
→	下曲球
——（只按〇鍵）	變換投球速度

二大視點

遊戲中主要有2種視點予玩者選擇，包括：擊球手視點(A、C視點)和投手視點(B視點)。



■ 擊球手視點。



■ 投手視點。

球場

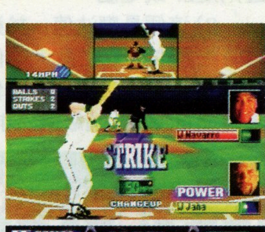
遊戲總共提供了15種不同情況的球場予玩者選擇，當中又歸納為：小規模、中規模及大規模3類。各球場會根據當地的情況，而有不同的特色，例如一些球場會長期吹著某風向、而一些室內球場的氣壓會比其他球場為高等等。

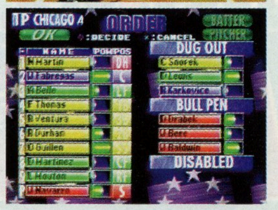


■ 此球場會長期吹著西北強風。

比賽要訣

1. 為了防止對手盜壘，投手應多投出快速球。
2. 指叉球及下曲球的失誤較高，所以當對手已滿壘時便要加倍留神。
3. 當投手作出投球動作時，玩者可以連打×鍵來增加球速；不過，這亦同時會消耗投手的體力。
4. 快速球及變化球均會消耗投手的體力。
5. 當對手打出全壘打後，自身球員士氣不但會受損，而且更會增加各球員失誤率。若投手的Status Bar出現閃爍現象，即表示投手士氣已非常低落，而投球的速度除了變得更慢之外，其失誤率亦會大增。另外，球員在體力消耗方面亦會因此而倍增；不過，若能夠雙殺對手的話，投手的士氣便可以回復過來了。
6. 各外野手均有其專長的位置，若位置錯誤的話，便會影響該球員在比賽時的表現。
7. 飛撲接球及跳起接球的失誤率較高，故玩者應多多練習。
8. 若投手所投出球只變換了球速(即不按方向鍵來投球)，則對手盜壘的成功率便會增加。









DODGE DE BALL

我閃！再閃！這個正是躲避球！！



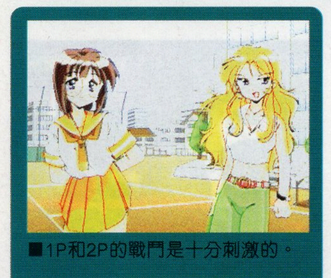
Text：積奇

故事內容

可從8位角色中選出一人來開始，以全國大會為目標參加賽事，把對方範圍內的隊員全數「擊」敗便算取得一局勝利。使用任何一位角色，其對手亦不同，只要戰勝其餘8位選手便可奪得冠軍。



■於8位不同學校的角色中選出一個。



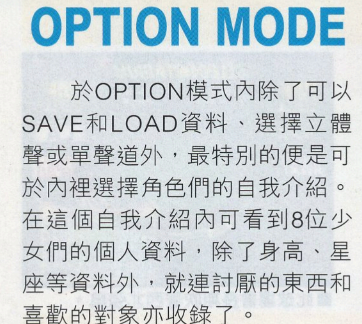
■1P和2P的戰鬥是十分刺激的。

VS MODE

顧名思義是指1P和2P的對戰，可隨意選擇喜歡的角色來作賽。



■除了一般OPTION資料外，較特別的是有角色們的自我介紹。



■取了有文字說明資料外，更有聲優作旁白呢！

OPTION MODE

於OPTION模式內除了可以SAVE和LOAD資料、選擇立體聲或單聲道外，最特別的便是可於內裡選擇角色們的自我介紹。在這個自我介紹內可看到8位少女們的個人資料，除了身高、星座等資料外，就連討厭的東西和喜歡的對象亦收錄了。

1）左邊是1P的玩者，而右邊則是2P或電腦。

2）這個是魔法值，於道具出現時把其取得或在敵人向你射球時把球接緊（按□鍵），這個魔法值亦會同時增加，而當魔法值儲滿時便可使用「超級魔法射球」。



3）這個是能源值，當綠色的能源棒退至0時，所使用的角色便會被「抬」出場。

4）「心」是代表1P，而「鑽石」便是代表2P，是玩者可以控制的人物。

5）這個TARGET標誌，是代表了持球者範圍內的「獵物」，亦即是可以射中的人。

不同的道具

會於比賽時不定時出現，於它飄浮的期間「按緊」跳掣（×鍵）便可取得。

麵包

吃了後魔法值會增加。

小鷄

對手的魔法值會減少。

飲料

把其取得的角色HP（能源）便會完全回復。

天使

可使一個被抬出場的隊員再次回到球場的貴重道具。

超級魔法射球

遊戲內8位主人翁皆有一招超級魔法射球，其威力足以扣去對方所有球員的一定HP，而且更是「擋格」不能呢！要注意的是這個超級魔法射球是不能把對方球員擊倒的，最多也是把HP扣至1，所有一經使出後便要把握餘下的時間，把對方球員一氣擊倒！

於魔法值閃動（儲滿）時便可使用。至於使用的方法是，一定要是主角持球，於中場左右向敵方的方向連按兩次方向掣（即→→），再按跳（即×鍵），注意這個×鍵一定要按緊，當看到角色跳至最高點的同時，便可按射球（即□鍵）便可使出。

至於主角以外的其他球員，雖然沒有超級魔法射球，但亦有超級射球的（主角也有啊！）。使用的方法和超級魔法射球差不多，只是形式改為地上，最容易使出的方法是，把持球的球員退至版邊（即是準備助跑），再往前衝至差不多中線左右，再按射球（□鍵）便可使出，想掌握時間便要多加練習了。



■先把魔法值儲滿便可使出超級魔法射球。



■這便是成功出現的畫面，每個角色也不同的啊！



■一次可扣去對方所有球員一定體力。



■退至這個位置作助跑。

■中線左右便可按射球鍵。



■看把！普通球員亦可使出。





Text：積奇

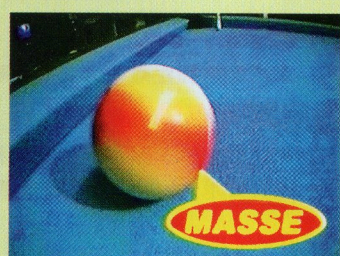
撞球 BILLIARD MASTER

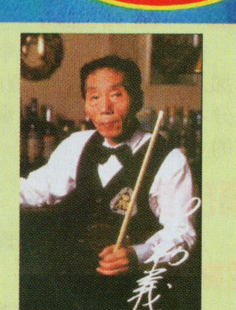
這是一部可以遊玩的花式桌球大辭典！



前言

這個由木村義一監修的桌球遊戲……呀，是了，木村義一這個阿伯是誰呢？其實他是一個世界公認的桌上曲球好手，其藝術般的擊球方法，於美國方面亦開始受到注目，更頻頻於電視上亮相，可說是一個日美關注的桌球好手。





■這個老人家便是木村義一。

各式各樣的遊戲模式

LESSON BILLIARD

由身為職業球手的木村氏教授的LESSON MODE，對初學者而言確是一個不可多得的模式。

CHARACTER

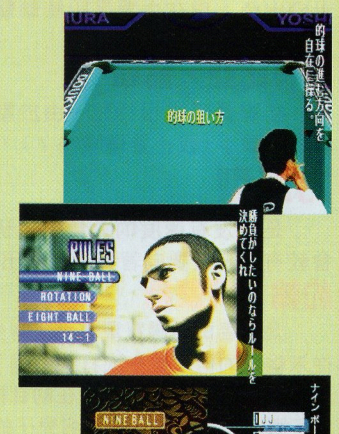
在這裡可向其他球手進行單對單的挑戰，目標是成為最強的桌球手。

VERSUS

可供兩名玩者單對單的對戰模式，球賽規則亦有四種類供選擇。

FREE PLAY

這個模式裡可供玩者自由設定球的位置，是一個自由練習的模式。





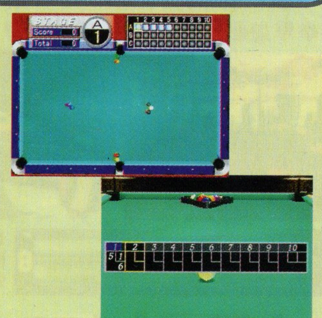


ARTISTIC

這是一個難題解答模式，你有信心把全部30條問題解決嗎？

BOWLARD

分為一至十局，其得分方法和打BOWLING十分相似。



遊戲規則大解明！

和一般英式桌球不同，這個美式桌球是較着重花式方面，而不同玩法其規則亦不同，遊戲內玩法共有四種，代積奇為大家說明他們的規則吧！

NINE BALL

球會分為1至9號，打法是由小號數開始，一路打至大號數，直至9號球落袋為之完成一個回合。當球打空（球打出後接觸不到其他球）、白球落袋或白球接觸到小號數的球後沒有和Cushion（球檯邊）接觸便會換對方打球，如此類推。可是如果連續3次犯規便會當輸。



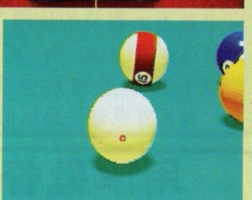
ROTATION

球會分為1至15號，打法和NINE BALL一樣由小至大，較特別的是這個ROTATION是可以經由小號數的球把其他球打落袋。而換邊的規則則和NINE BALL一樣，為一不同的是3次犯規也不當輸。



EIGHT BALL

球會分為1至15號，而條紋的那些（即1至7號）為一組，實色球（即9至15號）為另一組，開始時先選定想打的一組，而分勝負的方法是看誰先打完自己一方的球，再把最後的8號球打落袋便可勝出。



14－1

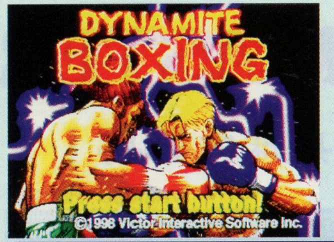
同樣分為1至15號球，以CALL SHOT形成進行（即指定袋口）。如不能把指定球打落指定袋口便當犯規，入球以一個一分計算，犯規一次便會扣2分，如此類推。



新GAME

DYNAMITE BOXING

BANG！BANG！拳來又拳往！！



Text：積奇

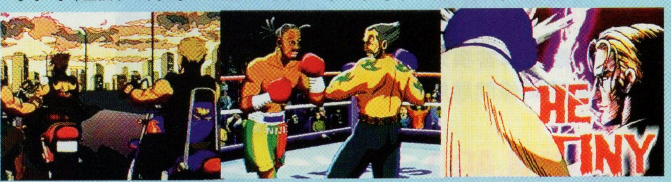
SPT MEM

製造商：VICTOR
發售日：
售價：5800日圓

PlayStation

前言

和一般的拳擊遊戲不同，這是一個重視連續技、充滿爽快感的拳擊遊戲。除了是全3D外，擊倒對手的要素亦十分特別。





■畫面內的藍色棒是精神值，被扣至0便會暈倒。而綠色棒便是能源值，每被擊倒一次便會減少，到0便輸。



■以連續技分勝負。



■勝利後還可以上報。

多采多姿的模式

SPARRING

可選擇對手用作練習的模式，對角色於能力方面的成長亦有幫助。

MATCH MAKE

顧名思義，和經理人相討下次對戰的對手。

LESSON

會因應角色於排名榜上的位置而出現，由一個稱為SNAKE的神秘人教授特別拳法。

NEXT BOUT

整裝待發，一按下便會出賽了。

遊戲特色

這個遊戲較特別的地方便是其VIDEO MODE。這個可說是一個重播機能，可於每一個回合完結時使用，利用不同角度來重溫比賽時的片段。此外遊戲亦對應DUAL SHOCK，於比賽時擊中或被擊中皆會震動，其真實感確是難以形容。



■可以自由調較重播時的視點。

用作監督的TRAINER模式

這個模式的出現方法，是你必須完成世界賽，看過ENDING後，依照電腦給你的指示，於TITLE畫面輸入指令才會出現。而這個模式的任務便是要訓練一個屬於你的拳擊手，設定他的訓練程序，繼而使用他來參與賽事，是一個純育成的模式。



■是一個正統的育成模式。

充滿個性的角色們

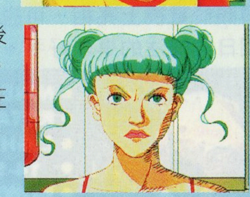
遊戲內的角色們分為三個派別，對不同程度的玩家可有不同選擇。

技術型

重視速度和距離，力量方面較弱，適合上級人士使用。

迪尼斯・洛特尼

是一個業餘拳擊手，夢想是和兒子一起觀看雪景（雖然自己也沒看過）。



莉沙・哥特史汀

由於父親是有名的拳擊手，長大後亦加入了拳擊界（有這樣的規定嗎？）。十分希望可以談戀愛，現年正是青春旺盛的18歲。

開放型

是一個能力十分平均的組別，適合中級者。

尼斯達・也古

由於在練習時不幸把友人打死了，從此之後便過著自暴自棄的生活。亦因為這樣的關係，人稱「背負十字架之男」。

太奇達・積次

目標是成為最強格鬥家，空手道方面十分出色。現在主要是段練拳擊，興趣是收集格鬥技錄影帶。

奧利比亞・露車

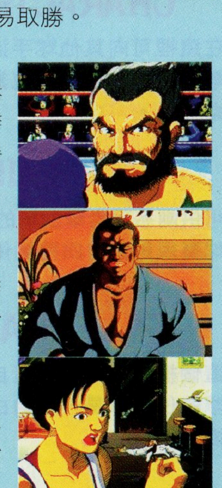
正職是時裝模特兒，由於壓力大而轉職成拳擊手（我也要轉職嗎？），

力量型

是指沒有速度的力量型，初學者使用會較有利，只要向著對手不停出拳便可輕易取勝。

約翰・何堅斯

是有名的美國電單車手，有生以來打架從未輸過的他，於一次打架中輸了給一名拳擊手。亦因為這樣，其現在的目標便是奪得拳王腰帶，是一個育有一名兒子的父親。



古羅哈加利

原橫綱（相撲級別的一種）級選手，因為不想困於相撲的圈子裡，於是便轉投拳擊界。將來的目標是希望於故鄉開設屬於自己的餐館。

亞斯卡華・史樂

於任職的酒吧內挫敗了醉酒鬧事之徒，從中發現了自己本身的拳擊力量，於是便投向拳擊界，有「演歌之女」之稱。



PERFECT GOLF 2

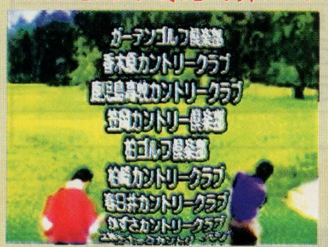
由後生仔至阿伯皆適合的GOLF遊戲！！

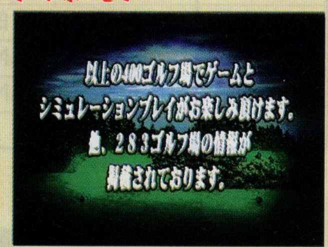
Text: 積奇

SPT
MEM
製造商：SETA
發售日：5月28日　售價：7900日圓
PlayStation

前言

雖然海外的GOLF場相當出名，可是日本國內的高爾夫場亦是十分吸引啊！這個《PERFECT GOLF 2》便是收錄了日本全國400個高爾夫球場為舞台，對GOLF有興趣的朋友便可感受到真正打球時的樂趣了。

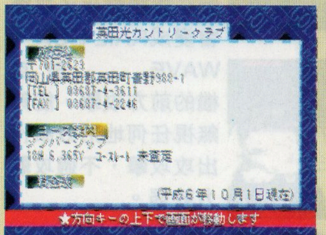




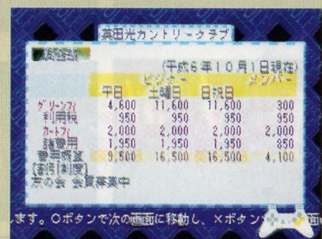
長盡的高爾夫球場資料

細分化的檢索方法

可謂細分化？遊戲內各個球場資料的檢索方法，除了可由各個縣的真實名稱來檢索外，更可以日本的50音作仔細的檢索。遊戲內除收錄了全國683個地方、400條球道、8568個球洞的資料外，更收錄了其所在地、所需費用、用來預約的電話號碼（對咱們香港人來說用處不大），就連就近的火車站有沒有巴士接送等資料亦一概收錄了。



■住宿設施和電話號碼等資料皆一目了然。



■費用的查詢十分長盡。

每個球場皆有以下的資料供查詢：

- 所在地
- 球道介紹
- 收費表
- 入會方法
- 假期
- 交通
- 住宿設施
- 會所介紹
- 練習場
- 送貨
- 觀光
- 著名料理

親切的打擊法

和以往的GOLF遊戲不同，這個《PERFECT GOLF 2》再不需要看準時間按鍵才可打擊，而是改用了自行設定打擊力的方法。對過往的GOLF遊戲難於適應的朋友，這個「PG2」相信會更加玩得得心應手了。



■可自行設定以何%的力度打擊。

GOLF DATA 的輸入

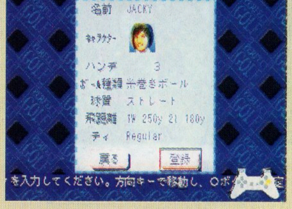
和前作十分相似的實力設定，在這裡可設定實際打球時的手感和球的飛行距離，就連球的種類和球質等皆可改變。其實這個資料輸入的模式可說是一個EDIT MODE，因為在這個模式內是可以供玩者自行設定一個假想選手，利用這個選手來參賽相信會更有親切感！



■球質的設定會影響打擊時的效果。



■球的種類亦十分多。



■製作「分身」十分有趣啊！

各球道的打法皆有長盡介紹

這是一個參考電腦給與的指示來進行練習的模式。各條球道的起伏狀態、球洞的打擊方法等皆有長盡的說明。而這個模式的另一個特色便是可以反覆的練習，風向、風力、球的位置和時間等皆可由玩者自行設定，要克服各條球道亦再是難事了。



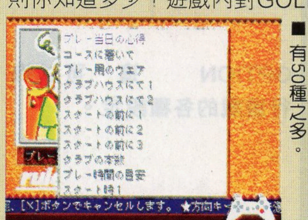
■怎樣打才是最好的呢？



■球道的設計圖忠實再現。

50個項目的規則說明

除了可於遊戲內應用外，就是實際打GOLF時也一樣的守則你知道多少？遊戲內對GOLF的基本規則和打法合共列出了50種的說明，十分長盡。



■有50種之多。



■會以有趣的插圖和文字作說明。

THUNDER FORCE V PERFECT SYSTEM

完美的版本！！

BY：非洲-JELLY

製造商：TECNO SOFT	容量：CD-ROM	發售日：發售中
記憶：1 BLOCK	售價：5800圓	對應ANALOG

STG MEM PlayStation



這遊戲早陣子已經在SATURN中推出過，而這一個版本除了繼承了之前的元素，還加插了一些新的東西，當中最有趣的地方便是可以對應ANALOG。遊戲中的DIGITAL VIEW內的相片質素都很高，而動畫的表現手法也很「正」。



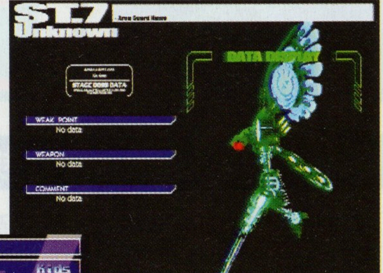


遊　戲　模　式



GAME START　開始遊戲，是遊戲中最主要的模式。

TIME ATTACK　這模式只要將遊戲完成一次便會出現，其實是跟各版首領對戰的模式，只要在限時內將敵人擊倒便可，而玩者是可以選擇出戰的機體。



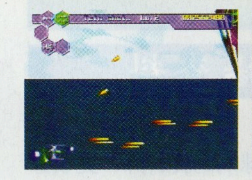
DIGITAL VIEW　看回遊戲中出現過的動畫，各關首領的資料，內　的資料會隨着玩者的進度而改變。

OPTION　這　可以進行遊戲的各種設定。

操　作　方　法

方向鍵	移動機體
△	切換遊戲畫面中的視窗
□	特殊攻擊OVER WEAPON
×	攻擊
○	加速，機體的速度會分為5階段的變化
L1/L2	ARMSCHANGE R（切換武器）
R1/R2	ARMSCHANGE L（切換武器）
START	暫停遊戲

I　T　E　M





TWIN SHOOT
是「隨機付送」的武器，能力比較平均，這一種武器在機體強化了之後會變成BLADE。

BACK SHOOT
和前者一樣都是在一開始便有，它更可以前後發射，這一種武器在機體強化了之後會變成RAIL GUN。




WAVE　於自機的前方攻擊，能夠無視任何地形效果作出攻擊，不過攻擊力較弱。




FREE RANGE
其廣闊的攻擊範圍是它的優點，當敵人進入了射程範圍便會被鎖上，然後攻擊敵人，攻擊力強。




HUNTER　數目很多的導向彈，攻擊力也不弱，用來先發制人是最佳的選擇。

SHIELD　能保護自機的防護網，會因中彈而消失。

CRAW　機體的附助機，除了可以協助機體的使用特殊攻擊之外，也可以為玩者擋彈，而它的耐久力會因中彈而變色，藍色為最佳，而紅色便為最危險，因為到了紅色的狀態時再受到攻擊，附助機便會消失，如果要回復它，只要不攻擊便會加快它的回復速度，而最多可擁有3個。



WORLD SOCCER 實況 WINNING ELEVEN
WINNING ELEVEN 3~WORLD CUP FRANCE'98



OFFICIAL PRODUCT

全城效應！！！

©1998 KONAMI
BY：非洲-JELLY

SOC	製造商：KONAMI 容量：CD-ROM 發售日：發售中 記憶：1 BLOCK 售價：5800日圓
2P MEM	PlayStation

為了響應世界盃，隨姝這個熱潮而推出的商品有很多，KONAMI的實況系列也不會例外。今集的操作跟《J LEAGUE》的是一樣，只是在系統和戰術上新增了一些項目和更改一些地方。而遊戲隊伍方面，當然是以世界盃決賽週的為主啦！

遊戲模式

EXHIBITION MODE

玩者可從40隊球隊中，選出自己喜歡的隊伍自由對戰。

LEAGUE MODE

以世界盃決賽週隊伍和另外一些球隊進行聯賽。

CUP MODE

遊戲中最主要的模式，玩者將要帶領一隊球隊贏取各樣盃賽，有WORLD CUP'98、KONAMI CUP、EUROPE CUP、AFRICA CUP、NORTH-AMERICA CUP、SOUTH-AMERICA CUP和AISA CUP。

ALL STAR MATCH

以遊戲中設定的明星隊進行比賽，玩者可以使用EUROPEAN ALL STARS和WORLD ALL STARS。

P.K. MODE

純粹是以十二碼來決勝負，也可以當它為一種特訓。

TRAINING

練習模式，有角球、自由球和通常練習三種。

GAME OPTION

可以進行遊戲的各種設定，而當中最有趣的便是「NAME EDIT MODE」，這項目能讓玩者更改球員的名字，玩者大可以組成自己心目中的理想陣容。

選手能力

STAMINA	（體力）
SPEED	（速度）
KICK	（腳力）
PASS	（傳球）
CURVE	（弧度）
JUMP	（跳躍力）
RIGHT/LEFT FOOT	（慣用腳）

操作方法

方向鍵	移動球員
△	傳空位
□	射門
×	短傳／攔截
○	長傳／鏟球
L1	切換球員
R1	加速
L2/R2	戰術指示
START	暫停遊戲
SELECT	改變

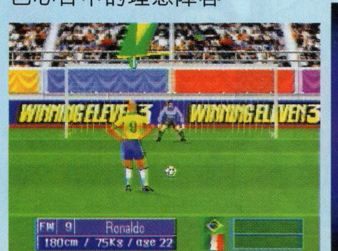
作戰設定

NORMAL	普通戰法，攻守兼備
CENTER ATTACK	中央突破，集中球隊的攻擊力
RIGHT SIDE ATTACK	在右邊攻擊
LEFT SIDE ATTACK	在左邊攻擊
CB OVERLAP	利用自由後衛作出突擊
ZONE PASS	小組短傳，將球盡量控在腳下
COUNTER ATTACK	化解對手的攻擊後，立即作出快攻
OFFSIDE TRAP	使用越位陷阱來阻截對手的攻擊

這一集除了新增了一些地方之外，還會有一些轉變的地方

1. 在戰術方面比舊版的多了一種
2. 可以使用兩種戰術，增加了比賽的戰略性
3. 攻防顯示器由5格變為3格
4. 攔截的時候沒有像上集要「置對手於死地」一般，令比賽更加公平
5. 可以調教遊戲的速度，使遊戲更加流暢





■一箭定江山吧！



■會否有這樣的巴西隊呢？

■記得這一球嗎？

■入球方法沒有變



IDOL麻將 FINAL ROMANCE 4

アイドル麻雀
ファイナルロマンス4
PRESS START BUTTON
© 1998 VIDEO SYSTEM Co.,Ltd.

BY：非洲-JELLY

TAB

製造商：VIDEO SYSTEM　容量：CD-ROM
發售日：發售中　售價：6800日圓




SEGA SATURN

簡介　何時何地也可以打牌

只是一隻「半鹹淡」的麻雀GAME，跟一般的麻雀GAME沒有大分別，本來這遊戲在街機時，是可以四人對戰的，但是移植後便沒有了這個功能。遊戲中的動畫運用了TURE MOTION，而內　中的角色都有聲優配音，遊戲中角色們的表情都十分有趣。

遊戲模式　ARCADE MODE

遊戲是在「天亮町」中發生，目的是要將町內的對手擊倒，通過大會的測試，然後進入會場來完成遊戲，當完成一次遊戲之後便可以從之前的對手中，揀選出一位來看該角色的ENDING，遊戲中一共有10個ENIDNG。而玩者可以在OPTION中的ALBUM MODE觀看遊戲中之前出現過的動畫

4人對戰

玩者可以在這模式中，在12位對手內選出3位對戰，而對戰的規則是可以由玩者自行設定。



■12件任你揀



■四人對戰時十分刺激啊！

■你要看誰的ENDING呢？

道具介紹

牌交換TYPE　價值1000G的它，是遊戲中最有用的道具，在開牌的時候使用。

牌透視GOGGLES　在開始牌局時使用，時值3000G，使用後可以看清對手的牌，直到該牌局完結。

元祖稻妻立直　是遊戲中最貴的道具，30000G呀！使用之後在立直時會有很大機會一發。

超小型MISSILE 在胡牌的時候使用，可以將上行的寶牌全部揭開，公價10000G。

積存之壺 可以盜取對手的ITEM，使用時要注意時間，雖然10000G，但是不太實用。

海底撈月抽獎卷 在流局和有聽牌的時候，會有多一個機會抽多一隻牌，價值10000G。

人物介紹

鈴蘭	春蘭	高嶺桃	大野百合	山上忍
年齡：16歲	年齡：16歲	年齡：15歲	年齡：18歲	年齡：17歲
生日：6月10日	生日：6月10日	生日：3月3日	生日：5月15日	生日：7月13日
三圍：B78 W54 H85	三圍：B84 W54 H85	三圍：B76 W51 H78	三圍：B83 W57 H89	三圍：B92 W59 H87
血型：AB	血型：AB	血型：B	血型：A	血型：O
身高：152cm	身高：152cm	身高：141cm	身高：159cm	身高：163cm
興趣：跟春蘭一同遊玩	興趣：跟鈴蘭一同遊玩	興趣：收集和企鵝有關的東西	興趣：繪畫漫畫	興趣：喜歡望着天空
鈴蘭 16才 6月10日生 血液型 AB型 身長 152cm B78 W54 H85 趣味 春蘭と一緒にいること	春蘭 16才 6月10日生 血液型 AB型 身長 152cm B84 W54 H85 趣味 鈴蘭と一緒にいること	高嶺モモ 15才 3月3日生 血液型 B型 身長 141cm B76 W51 H78 趣味 ペンギングッズ集め	大野ユリ 18才 5月15日生 血液型 A型 身長 159cm B83 W57 H89 趣味 漫画をかくこと	やまがみしの 17才 7月13日生 血液型 O型 身長 163cm B92 W59 H87 趣味 空をながめること



■店內的姐姐也不錯的啊！

■遊戲中的一些圖片





POITTER POINT 2 ～SODOM之陰謀～



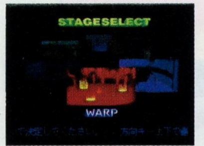
炸·投·爆·擲　再次玩個不停！

TEXT：古拉拉_B



上集已經風靡不小少男少女（相信是可以多人玩的原故吧），現在POITTER POINT決定推出第二集，實行再次互相投擲（不論是用物件或對手本身）！

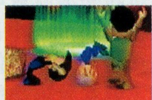
這次是第二集！







遊戲比上一集強化了不少，首先是版圖方面，除了選擇多了，還加入了高低差的變化、新的機關等等，令各位互投時更多選擇。另外是加入了一些新的角色，上集的角色們亦保留了，同時角色的獨特之處將會更明顯——每個角色的體力、速度、力量和防禦力等等都是不同的，好像YAMADA體力和力量就會較高，但速度相對地就會減低。基本動作例如投擲、跳躍投擲等等仍然健在，還加入了一個叫做「必殺投」的新項目，不過至今仍然不明。此外角色們也加入了一些特殊動作，例如有忍者造形的DOJIRO可以前衝時將敵人撞倒。而上集的超能力系統則被取消了，改為一個叫做GLOVE的系統。角色可選用不同的手套來施展特別的和上集超能力類似的「投技」。



■ 記得上集可以用的「投人技」嗎？

WARP STAGE

這個是上集沒有的版圖，裏面有一些傳送點，玩者可以在它們之間左閃右避，或者突然走去敵人後面突襲。



PLAIN STAGE

這次將上集的版圖強化了，左上角的地方是升起了少許的，還有加了一株樹。與期說是樹，不如說它是果樹吧！因為上面會有一些寶物「生」出來的，用石頭（或其他）擲中之後便會掉下寶物。

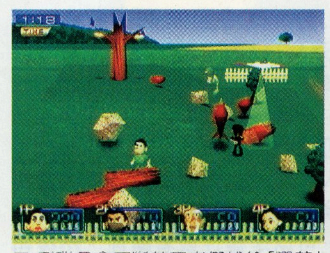


MOAI STAGE

記得會放出炸彈的摩埃嗎？這次它們又來了！版圖還加入了高低差，這次可以避過炸彈的爆炸嗎？



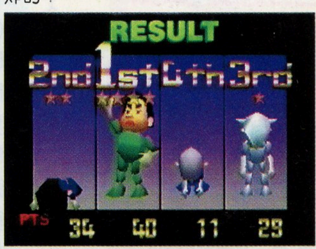
遊戲的玩法沒大太的變化，仍然是用場內的物件將敵人擲至氣絕，可投出的物件有很多，有大大小小的石頭、小型及大型的炸彈、木頭及不論生死的敵人（！）。到了最後仍留在場內的人便勝出該局，並可得到較高的分數。每局完了之後便會計算分數，除了勝出可得到分數之外，迴避敵人攻擊或多些使用技術也可以得分。經過三局之後（局數可以自行設定），總得分最高的便是勝利者。



■ 飛碟是會不斷替玩者們補給「彈藥」的（在煽風點火嗎？）



■ 如果將石頭投向炸彈，炸彈也會爆炸的！

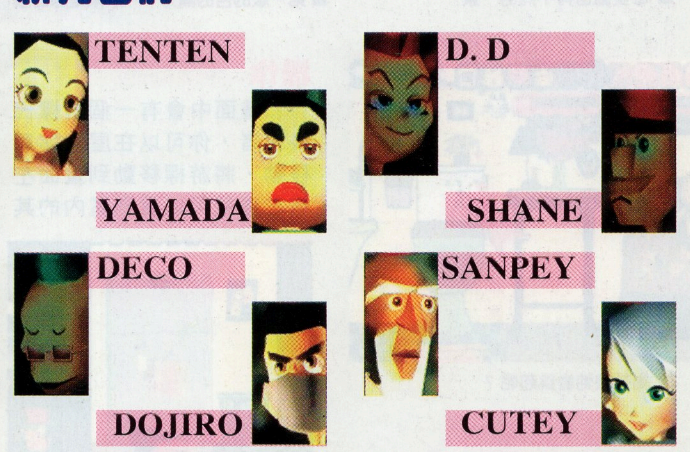


■ 計算分數結果！

遊戲模式

上集的模式仍然保留，多人玩（最多四個）及盃賽之外還加入了一個新的隊際賽，玩者之間可以自行組隊或者和電腦組成一隊。盃賽玩法基本上和其他模式一樣，選用其中一人和其他三個對手合共四人的作賽，如勝出便會得到一筆獎金，可以去買東西來增強力量，然後用SAVE CARD記錄下來，來和其他玩者所「養」的角色比賽。多人玩模式就是讓玩者們自己選擇角色和特殊能力等等，和上集一樣可以使用SAVE CARD中的記錄作賽。

新角色們





OFFICIAL PRODUCT

TEXT：貓B人

SLG	MEM	PlayStation

發售日：預定98年7月16日　價格：4800日圓
發行商：SONY MUSIC ENTERTAINMENT (JAPAN) INC.

JINGLE CATS 愛與友情的貓之物語～LOVE PARA 大作戰之卷

～～～替小貓貓找個好伴侶吧！

一次要養兩隻貓貓！？

各位玩者家裏有養貓嗎？有沒有想養但是家人不許可的呢？現在有一個機會讓大家在自己的PS上養貓了，不但不會咬人吵耳麻煩弄污地方，而且還可以同時養兩隻可愛的小貓貓呢！



■ 選一隻喜歡的貓吧！

遊戲

目的是令主角（是貓）和對手（也是貓）成功成為伴侶，而方法就是多些和牠們玩，令牠們的感情增長，最後提出表白，如果表白成功便可以過關。雖然所追求的是貓不是人，但是也要照顧小貓們的起居飲食。首先玩者要選擇一隻主角貓，可以是雄性或者雌性，然後再選一隻對手貓（當然是不同性別的）。每一隻貓都會有不同的背景和性格，飼養時就要用不同的方法啦！另外，遊戲會有一個天氣報告。原來天氣也會影響貓貓的心情啊！



■ 每隻貓也有不同的背景

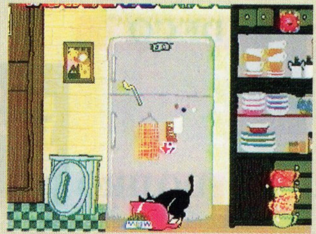


■ 第一版的目的簡介——原來是練習版


■ 為甚麼牠會跳起呢？

操作

畫面中會有一個游標代表玩者，你可以在屋內隨意移動，將游標移動到畫面左或右邊就可以看到屋內的其他地方。玩者會在這間房子內飼養牠們，屋內所有的東西（包括貓貓）也可以隨意拿起，但是如果不小心掉了東西在地上的話，可能會砸傷或者嚇怕貓貓們啊！


■ 民以食為天，貓兒也要吃飯啊！


■ 今天天晴……和貓貓好好的玩一噸吧！

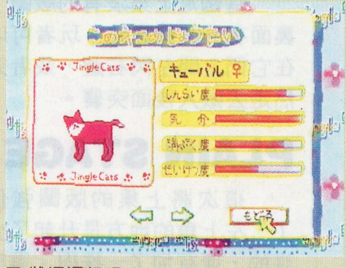


■ 表白時間！……噢！失敗了……

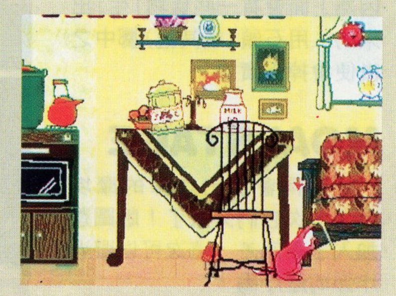
養貓人記

首先說說貓貓的活動吧！最初因為兩隻貓貓的感情不太好，所以會經常在「備戰況態」。玩者要做的是用遊戲引牠們來一起玩，令牠們的感情提升。和貓貓們遊戲也有兩個種類，一個是用引貓草來令牠們注意，引牠們來來往往；另一個是使用「遊戲」指令，拿一些小玩具來和牠們玩。當兩隻貓貓一起玩時感情就會增加，而在某些時候使用，感情會增加特別多。當感情計到達最高時，便可以進行表白。

貓貓玩完後就會餓，玩者們就要去餵飼牠們。遊戲中有五種的食物可以用的，要看看貓貓的特性來分配。玩者可以喚出視窗來知道貓貓現在的狀況。除了是否肚餓之外，還可以看到牠們的心情等等。



■ 狀況還好吧？


■ 貓貓為甚麼這樣子呢？！

■ 疑「貓」一號正在犯案——偷在梳化上的貓糧

遊戲中的貓貓的動靜和真貓簡直是一模一樣，好像牠肚餓時就會到雪櫃門前不停的抓，又會在垃圾桶裏找食物，更加怕水！所以要小心照顧啊！



PUCHI CARAT

齊來撞珠珠啊！



Text：積奇



遊戲內容

很久也沒有這類遊戲了，遊戲的玩法十分簡單，只要把手上的珠往上射出，在其彈來彈去時不使它跌下來便成了。由全部12人的角色中選出一人和其餘的人進行對戰，勝出了便可過版。

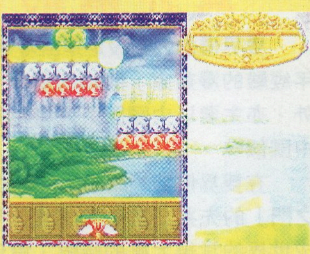


■十分刺激的對戰呢！

基本玩法



■先選定一個方向。

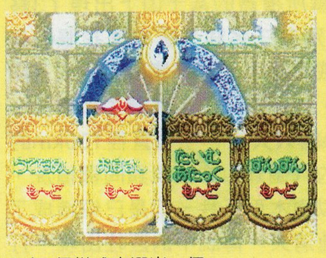


■也可以這樣做。

畫面上方會有方塊隨隨降下，把手上的珠射出將其破壞便是基本中的基本。由於其原理是以方塊型式進行（類似泡泡龍射波波），只要把最上方的那些方塊擊下，下方的便會一下子的掉下來，而當方塊降下到底時，便是Game Over的時候了。

遊戲開始

在4個模式，試練Mode、故事Mode、Time Attack Mode和快速Mode中選出一個來開始。



■在4個模式中選出一個。



■故事模式的畫面十分有氣氛。

GAME BASIC FOR SEGA SATURN

把你的意念變成真實！！

Text：積奇



前言

看到標題便可以想到這是一個怎麼樣的作品，這個於年多之前發表的軟件，現在終於推出有期了。「BASIC」可說是一種較簡單的電腦語言，對初學者來說亦較易掌握。而這個《GAME BASIC for SEGA SATURN》便是給玩者使用「BASIC」來設計遊戲，利用這個軟體來發揮各位無限的想像力。

■以BASIC作為開發工具。

系統的製成

與電腦的連接

利用SATURN的專用連接線，便可以和各位家中的電腦相連接，對一般用開電腦寫程式的人，亦可於習慣的環境下進行開發工作，當然，把龐大的程式存於電腦的硬碟內亦不是問題了。

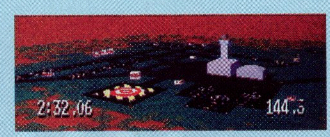
■通過SATURN專用連接線，於電腦上開發亦不是問題。

其他製作方法

除了連接電腦外，亦可使用SATURN Keyboard和SATURN Floppy Disc Drive來連接SATURN本體，這樣SATURN便可變成一部真正的程式開發工具了。如沒有電腦和SATURN Keyboard等工具的朋友亦不用擔心，因為遊戲的開發亦對應Joypad和記憶卡的，這些東西相信大家一定擁有吧！

各式各樣機能的活用

利用BASIC語言，除了一般平面畫面外，就連SATURN特徵之一的多邊形機能亦能使用。而漢字顯示機能和背景畫面的XYZ三軸回轉機能等，所有GAME專用的高速演算機能亦追加了。至於聲音方面，遊戲會使用200種以上預設的PCM音源、亦能透過FM音源編集指令來編制遊戲音樂、控制音響效果用的DSP（IC的一種）等其他音聲機能，在這樣的環境下作業，要製作出高水準的遊戲亦不是難事啊！



■多邊形的使用。



■音聲方面亦有多種供選擇。

SATURN 周邊的使用

通過這軟件製作的遊戲除了可以對應Joypad外，就連Mouse、Analog Controller和Virtual Gun等亦能使用，這樣想製作一個怎麼樣的遊戲亦不成問題了。





最佳遊戲操作及第一話攻略

製造商：SQUARE SOFT	售價：6800日圓
發售日：發售中	容量：3 CD-ROM
記憶：1 BLOCK	

ACT RPG MEM PlayStation

TEXT BY 酒井明樹

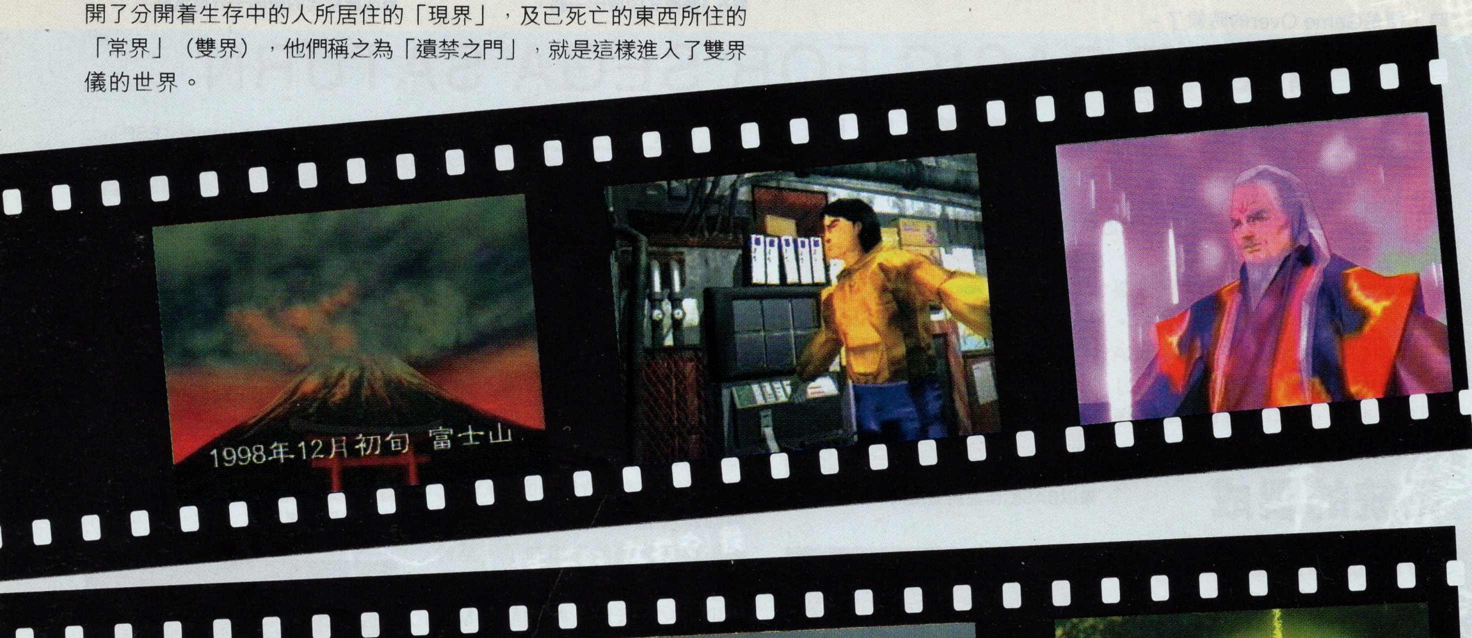
故事

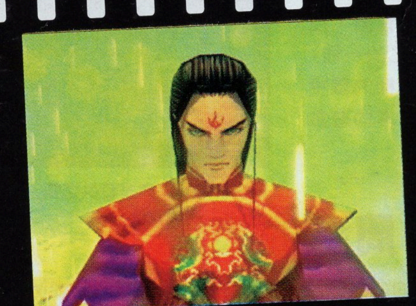
故事背景發生於現代的日本1998年12月9日，平常的冬天中的一日發生了不平常的事情。一名在富士山氣像所的工作員，早上在窗外發現有奇怪的景像，被雪所覆蓋的富士山上出現了3夥大光柱，細心看看，在光柱內分別有三名穿着着中國衣服的男女，光柱的光亦越來越強，而且威力甚大，連整個山亦分成了兩邊，由於在強大的能源衝激之下，這個睡火山突然發生大爆發，造成了一條高150km、直徑10km的大火柱，引至直徑100km的土地下陷。在很短的時間內日本的八個靈山亦出現類同樣情況，雖然火柱很快便熄滅，凝結成類似樹木型巨柱，但是已經造成了日本14%的人口死亡及17%的土地消失。傳說中的巨柱出現，打開了分開着生存中的人所居住的「現界」，及已死亡的東西所住的「常界」（雙界），他們稱之為「遺禁之門」，就是這樣進入了雙界儀的世界。

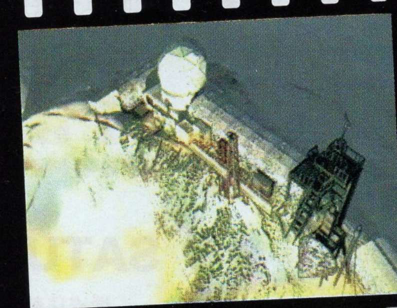
雙界儀的世界及介紹

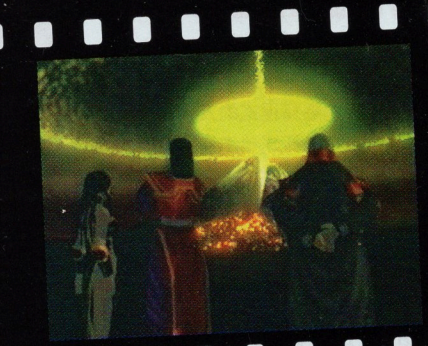
雙界儀的人物設定是由漫畫家『皇名月』所擔任，是一位有多年經驗的漫畫家，而她的漫畫作品除了經常使用水墨畫的技術之外，亦主要以中國歷史人物為題材，所以遊戲上有一點日本式的中國韻味。

在雙界儀的神話中，8棵樹木型石柱出現時將會是打開「遺禁之門」的先兆，當每9000年出現的石柱開花結果的時候，便是造成世界的常規大亂的時候，會現一些在現實世界中不會出現的奇怪事情及異像，而傳說中吃了那些石柱的果實後便能長生不老。在這個雙界合一的亂世下，得到長生不老是否有價值？所付出的代價又有多少？











雙界儀是一個「五行」屬性的世界

遊戲的主角及敵人屬性是以五行的屬性金、木、水、火、土相生相剋的，看來好像十分復習，但是亦不需要因為這樣而被恐嚇倒，因為在遊戲開始的時候五行對角色們所造成的攻擊影響並不大，反而要注意的是龍穴的顏色變化，對角色的幫助及影響，至於要以屬性相剋來對付敵人便要預先知道敵人的屬性，在開始遊戲前選擇適當的角色來應戰，但是如果玩者有足夠技術的話是可以不需太重視的。

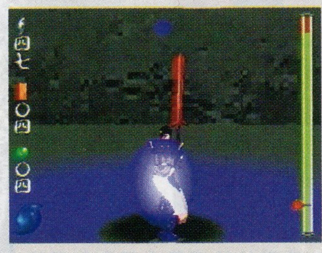


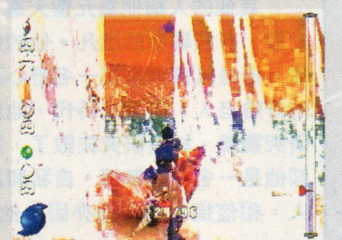
遊戲的操作方法

緊按R1按扭，右面180度自動描準敵人，或L1按扭，左面180度自動描準敵人。而R2及L2的作用是轉換視點。

攻擊類型	按扭	備註
基本攻擊	×	連續攻擊次數視乎「打擊攻擊」的LV
奧義	緊按×一段的時間後再按×	跟據緊按的時間出現變化
結界	○	可以連續便用五個
咒符攻擊	緊按○一段時間後再按○	使用咒符的數目視乎按○的次數，最多為八張
DASH 攻擊	起跑4步以上後再按×	/
BOOST 攻擊	□→○	/
JUMP 攻擊	△→×	跳躍到頂點的時候按×會有快速下降攻擊
後跳攻擊	跳躍到項點的時候按△→×	旺氣彈向下發射

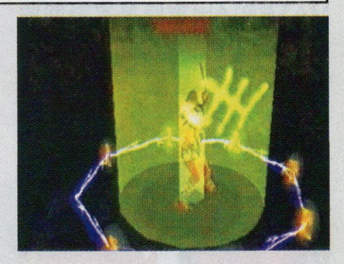




封陣符的效果

符的張數	陣式的名稱	效果
1	一穴點螺	能貫穿敵人的攻擊
2	二王仙胎	消毒
3	三元鎮守	30秒內敵方衰氣攻擊無效
4	四方色滅	對畫內的敵人攻擊
5	五芒醒力	30秒內攻擊力×2，衰氣攻擊無效
6	六氣封殺	敵人在11秒內行動停止
7	七星招鬼	製造自己的分身
8	八極天地	自己的體力完全回復

簡單能力一覽表

姓名	基本攻擊	DASH 攻擊	BOOST 攻擊	空中攻擊	跳躍攻擊	後跳攻擊	全方位攻擊	奧義
真武居直柔	○	○	○	○	○	○	○	○
御巫瑞穗	○	○	△	○	△	○	×	○
八洲大騎	○	○	○	○	○	○	×	○
朱童日芙美	○	○	×	○	○	○	○	○
琴平梓	○	○	×	○	○	×	×	○
我舞要	○	○	×	○	×	×	○	○

需要注意事項

衰氣及旺氣BAR

紅色代表衰氣，藍色代表旺氣，而黃色是中和，很多時候要到了全黃色以上才可穿過一些特別的結界，或碰到頭目。

破壞小型的「SAMGHARAMA石」是提升能力的方法

SAMGHARAMA是梵文佛教的特別用語，它們分為三種顏色，分別是紅、黃和藍，看起來好像水晶一樣，而破壞它們是可以提升能力點數的，在遊戲中這是提升能力值的主要方法（一般的對付敵人是不會提升能力的），紅色有1 POINT、黃色3 POINT及藍色5 POINT。



結界

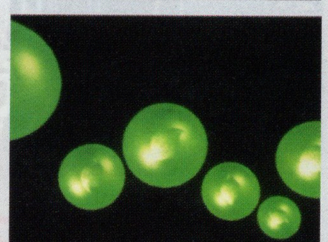
按○利用結界可把敵人的行動停止，困在結界內的敵人受到攻擊時，是會比平常受傷程度高兩倍，結界開始時是藍色，之後變為黃色，紅色之後便會消失。結界可連續使用五次，而結界的LV越高封鎖敵人的時間便越長。

奧義的MATERIA

攻擊敵人時，有機會出現一些綠色珠，那些便是用來發動奧義的MATERIA，而MATERIA出現時是自動回收的，所以不用克意把它接收。

五行	五氣	五色
金	金氣	白
木	木氣	藍
水	水氣	黑
火	火氣	紅
土	土氣	黃





龍穴

在版圖上會出現一些分別有白、藍、黑、紅和黃的圓型圖案在地上，分別是代表金、木、水、火和土，亦會因為屬性而對人物造成不同的效果，故事中這些東西稱之為龍穴。

龍穴對人物影響一覽表

龍穴的顏色	真武居直柔	御巫瑞穗	八洲大騎	朱童日芙美	琴平梓	我舞要
藍	HP完全回復	全能力上升	中和衰氣感染	全能力下降	無效果	全能力上升
紅	全能力上升	全能力上升	HP完全回復	中和衰氣感染	全能力下降	無效果
黃	無效果	無效果	全能力上昇	HP回復	中和衰氣感染	全能力下降
白	全能力下降	全能力下降	無效果	全能力上升	HP完全回復，	中和衰氣感染
黑	HP完全回復	HP完全回復	中和衰氣攻擊	全能力下降	無效果	全能力上昇



人物介紹

真武居直柔

性別：男
身高：175cm
出身地：沖繩
年齡：看似18歲
五行：木
五色：藍
五神：蒼龍
五德：仁
陰陽：陽
螺旋：右
流派：紫微武甲法

在8年前繼成了五神寶珠之一的蒼龍魂，自小便跟父親四處遊歷，並進行修行，由於與五神寶珠和自己性命連成一體的儀式未能完成，而父親已逝世，所以他乃然對這些事情一無所知，五神寶珠的力量也乃然未能引出。

直柔初期使用的武器是暗陽炎，是一把紅色的真武居家家傳寶劍，其後他改用了一把現世之劍「荒霸吐」。他是五方輪的成員之一，戰鬥方面以雷系攻擊為主，戰鬥力、魔法及跳躍力是五方輪中最平均的一個，由於經常流動大劍的關係，所以手碗的肌肉十分發達，性格方面為人坦率直接，因為不會小看他人，所以十分討厭看小人的傢伙，他雖然對事物的理解力比一般人強，但卻對戀愛方面的觸覺十分遲頓。

戰鬥招式

若雷：×連打，除了斬擊之外旺氣彈亦同時發放，第三及第八段攻擊有對空攻擊的作用。
大雷：↑四步以上後接×，是一種突進的攻擊追加旺氣彈。
犯土雷：被攻擊時按×，是一種全方向的攻擊。
鳴雷：△後×，跳躍降落時的對前方180度攻擊追加旺氣彈。
焰雷：口後×，BOOST移動時的攻擊，是一種突破的招數，不能立即消敵人的話自己亦會受傷。
析雷：跳躍到最高點後按×，以斜線急速下降的攻擊招數。
臥雷：△△後按×，向下方發放旺氣彈攻擊的招數。
超級太極彈：緊按×儲氣後再按×，全身被籃色旺氣包圍着的突破攻擊，消費1夥MATERIA。
黑雷：緊按×儲氣一段時間後再按×，第2話後才可使用，揮刀向前方重擊後追加雷電攻擊。

紫微仙的領導者，管轄三結界中「星」的人
元聖天尊 河伯

性別：男
年齡：12000歲以上
身高：181cm
出身地：西方大陸
使用神器：玉琮
五行：土
五色：黃
陰陽：陰與陽
螺旋：無



其他的人稱他為元聖天尊，在紫微仙的成員中最為年長的一個，有領導者的風凡。他的外表看起來好像一位慈祥的老人家，但是其實他卻是一名野心巨大，追求長生不老而不擇手段的奸險老人，在平安時代，他曾利用一位女性進行長生不老的研究實驗，結果研究失敗了，那位女子亦因此而死亡，從此可知他是一名冷酷無情、自私和為求達到目的而不理別人生死的人，相信這次的災難亦因為他而起。



第一話　珠洲　寄神一覽表

故事

在黃昏的時候，事情發生於須須神社，四週的環境平靜得有點奇怪，五方輪的成員之一真武居真柔來到目的地須須神社，然後伸手插入右手邊樹內，取出了一塊古舊的石版，正當真武居離開時，突然街上發出警報和霧出狠煙，而居民亦立即回到建築物內避難，不久敵人的寄神便出現，戰鬥亦隨即開始。

擊倒一定的寄神後，把右手邊的旺氣BAR儲至黃色以上，便可立即前往敵人頭目的那處。見到了一位女學生被寄神所襲擊，主角真武居及時趕到把寄神擊倒，女子問真武居那些是什麼，主角回答説這便是由衰氣塊所造成，他稱之為寄神的東西，突然一位老伯在空氣中出現，並且立即發放衰氣，把這位女學生昏倒，即場死亡。原來那塊石版便是御石神文書，主角介紹了自己是真武居家第577代真武居直柔後便立即與元聖天尊決戰。

艾魔

LV：1
HP：96
彈性：無
衰氣結界：無
衰氣感染：無
結界無效：無



漢拿特

LV：1
HP：96
彈性：無
衰氣結界：無
衰氣感染：無
結界無效：無



哈多魯

LV：3
HP：96
彈性：無
衰氣結界：無
衰氣感染：無
結界無效：無



馬多刺

LV：2
HP：96
彈性：無
衰氣結界：無
衰氣感染：無
結界無效：無







魔渣賓尼

LV：3
HP：96
彈性：無
衰氣結界：無
衰氣感染：無
結界無效：無

神社

簡易路線 → Ⓢ 開始　Ⓖ 終點

龍穴(HP的全回復)

龍穴(HP的全回復)

小型的「SAMGHARAMA石」32
小型的「SAMGHARAMA石」5
小型的「SAMGHARAMA石」3
龍穴 3





無人島物語R
人間悲劇大冒險

TEXT：零式迪爾

SLG	製造商：KSS　發售日：發售中 售價：5800日圓
MEM	SEGA SATURN

事件開端

主角是一名孤兒，以半工讀考上大學的勤奮學生，兼職家庭教師的他由於看見六名學生學業進步，故此打算邀請她們到海上遊玩以示獎勵，同行的還有四名大學同學及好友。



人物介紹

主角的六名學生

薗村董子

年齡：13 星座：獅子座 血型：O

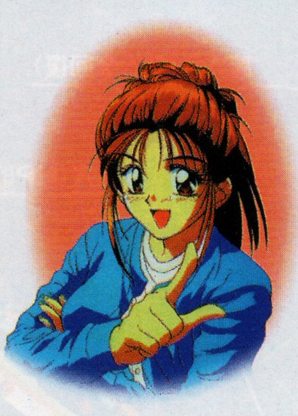
性格開朗，以明快樂觀為生活宗旨的15歲少女，是主角6名學生中最孩子氣的一個，主角當她是妹妹一般看待。



藤岡未帆

年齡：13 星座：雙子座 血型：O

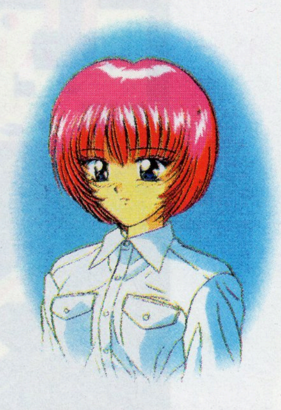
與董子非常友好的未帆，是位不喜歡失敗的少女，而且是一名現實主義者，興趣是儲蓄金錢，但目的卻未明。



漆崎柚香

年齡：16 星座：雙魚座 血型：AB

性格消極，不容易與別人交談，媽媽是大黑組會長的妾侍，相信是形成如此性格的原因，內心藏著非常堅強的意志。



立原希羅羅

年齡：16 星座：射手座 血型：AB

一身男子氣的希羅羅，是校內劍道部成員，外表硬朗和擁有不喜歡輸給男孩子的性格，但家族卻是有名的茶道世家。



森下奈都野

年齡：17 星座：天秤座 血型：A

兼任班級委員長與學生會會長的才女，擁有優秀統率力及異常堅強的性格，表現有點傲慢但內心卻抱着很多煩惱，外表與性格不一致的少女。



橋本優希實

年齡：18 星座：處女座 血型：A

自少體弱多病，天生一副受人保護的外型，經常進出醫院的她想在高校畢業前留下回憶而參加此次旅行。





主角的朋友及同學

中田理香

年齡：23 星座：牧羊座
血型：O

曾在2年前從無人島生存歸來，現在又遇上同一遭遇的悲劇人物，性格小器容易發怒，是主角的大學前輩。



朝霧瞳

年齡：20 星座：巨蟹座
血型：B

大學生兼且是一名職業模特兒，性格不易認輸，感情會第一時間表露於面上的少女。曾是主角的女朋友，但因想專注模特兒事業而與主角分手。



高遠昇

年齡：22 星座：山羊座
血型：A

擁有一身古銅色肌肉的運動健將，性格硬朗重情義，是主角少數好朋友之一。



真下裕樹

年齡：22 星座：蠍子座
血型：B

一頭茶色長髮，整天遊手好閒的傢伙，宗旨是任何女性也無任歡迎，對女孩子擁有絕對自信，是主角在高校時已認識的損友。



系統解說

MENU的六項部份



(1)行動：行動選項是遊戲最重要的部份，主角在此決定每TEAM人當日負責的工作，內再分六種選項：

(a)探檢：島上分為16個大區域，每區域再分不同的小地域，有感嘆號顯示的部份就是負責調查那TEAM人現時能調查清楚的地方。



(b)調查：調查不同區域能得到不同的物資，如食物、寶石及SOS物品等，帶着各個不同的同伴去會有各種事件發生，藉此能增加各人的注意力，加強探檢及調查的能力。

(c)料理：每天必須有人負責的項目，從島上收集的食物材料來烹調每一餐，以防止各人的HP值及機嫌值下降。

(d)ご機嫌取り：遊戲初段不能選擇的項目，當有同伴的機嫌數值下降到20以下，便要帶他到島上的黃色地點開解他，而且更可藉此增加LOVE POINT。

(e)デート：當LOVE POINT達至一定水平，便可邀請她到島內黃色地點約會以增加親密度。

(f)休み：為防止HP值下降低至20以下不能活動，有需要時便要立即休息恢復體力。



(2)編成：依每人的能力及個人喜好，分成三隊在島上分頭行動。

(3)ステータス：各人的能力及各狀況一覽表。

(4)アイテム：於島上所收集的物品一覽表，共分三大類：

(a)材料：各種食物的料理材料，烹飪者的料理數值越高，製作出來的食物就會越美味。

(b)寶石：各式各樣的寶石，能與當地人交換所需物資

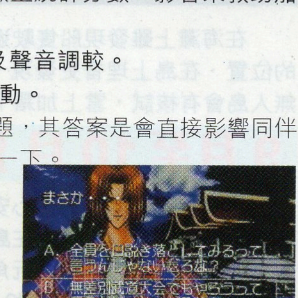
(c)SOS：在無人島上收集得到的各樣求救物件，在11月1日會依數量統計分數，影響來救助船隻的種類。

(5)システム：遊戲的儲存、讀取及聲音調較。

(6)GO：正式開始當日決定了的行動。

在故事開端部份分別有五條問題，其答案是會直接影響同伴會否答應此次旅程，各位可以參考一下。

(1)：(A)蘭村董子　(B)藤岡未帆
(2)：(A)漆崎柚香　(B)立原希羅羅
(3)：(A)中原理香　(B)朝霧瞳
(4)：(A)真下裕樹　(B)高遠昇
(5)：(A)森下奈都野　(B)橋本優希實



冒險流程

主角一行人在遊艇上暢遊得十分快樂，在駛經一個地圖上沒有紀錄到的小島時，各人因好奇而在島上巡視一番，準備回程時卻發現遊艇不知所縱，正不知如何是好的時候，理香發覺此地正是她兩年前曾經落難的無人島，眾人無計可施下唯有先修理兩年前理香遺下的小屋，在這裏暫住再作打算。





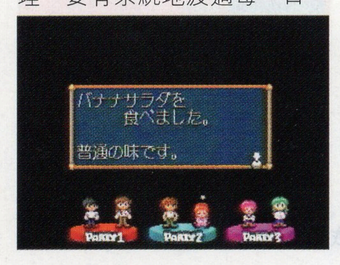
8月至9月 求生月

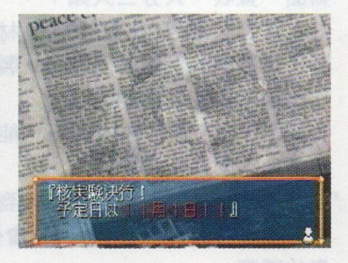
要在這無人島上生存，最基本條件當然是填飽肚子，每日行動共分上午及下午兩部份，頭數天眾人的HP值非常低，要妥當安排各人的調查及料理工作。下午時要選擇休息補充HP值，待數天後各人的HP值到達40－50時才再安排探險的工作，而料理是每





天的必須項目，不然HP值及機嫌值會大幅下降。各人物機嫌值到達20以下時就會出現不機嫌狀態，會大發脾氣影響調查物資的工作，身為領袖的主角要帶她們到島上環境較好的地方（黃色顯示部份），安穩她們恢復心情。基本工作分配是一隊負責探險各地，另一隊負責調查各處食物及物資的位置，第三隊人則負責料理，要有系統地渡過每一日。





在海灘上雖發現船隻駛過，但喊破喉嚨船員也未能發覺我們的位置，在島上理香更發現一張舊報紙，內容竟說在11月1日在無人島會有核試，雪上加霜下我們可做的只有繼續在島上求生。

9月至10月 泡妞月

主角經過一個月的悉心安排，各人的心情及體力亦回復到較穩定水平，可較為放心的在島內調查物資增加注意力，這樣能擴大島上可探檢的範圍。若玩角真的對遊戲內女角有興趣的話，可不斷與她實行（ご機嫌取り）指令於島內各處行動增加LOVE POINT，LOVE POINT到達50上下便可選（デート）與她約會，親密度越高在島上與女孩子行動時發生事件的機會便會越大。因為理香兩年前曾在無人島上漂流過的關係，和她到原居民的村落檢查，會有村民出現並認得理香的事情發生，和他們打好關係會有利於以後冒險及交換物資。









10月至11月 尋物月

距離核試日期11月1日只剩一個月，再不收集一些能引起船隻注意的物件，便有可能會於當日化作核子塵，在這期間除約會





和調查食物材料外，更要於當地一些特殊地點如遺跡、神秘村落、鐘乳洞等地方收集SOS物品，注意力數值越高所收集得到物件的機會率就會越大。到11月1日全員便會到海灘求救，這個月亦要決定心儀對象，與她不斷約會增加LOVE POINT以達至GOOD ENDING。





11月1日 脫離地獄日

終於有船員留意到我們的存在，一問之下才知道核試已經取消，經過三個月的痛苦生活終於可脫離此人間地獄，而回到城市後，主角亦與在無人島上最親密的女孩，繼續有滿意的發展。





地圖地區及SOS物件位置一覽表

地域	地點	SOS物件
AREA1	少し明るい密林	
	何か有りそう森	
AREA2	バナナな密林	
	潮溜まり	
AREA3	うっそうとした密林	
	深い密林	
AREA4	クラーイ密林	
AREA5	さわやかな草原	
	ゴロゴロ平原	
	怪しげな村落	紅色腰帶/ 有色土偶/ 美麗的壺
AREA6	火口	黃色之沙/ 紅沙/ 黑光石
	さわやかな草原	
	鍾乳洞	發光石/ 閃亮的箱/ 小金幣
	整地された土地	飛機碎片/ 紅色領巾/ 透明光版
AREA7	岩だらけの場所	
	古代遺跡	金色棺木/ 美麗的浮雕/ 豪華地毯
AREA8	美しい滝	極樂鳥羽毛/ 發光青苔/ 紅鶴實
	頑丈な建物	茶色小瓶/ 鏡/ 大旗
	戰死者の墓場	已切的白板/ 已切的白布/ 乾花束
AREA9	クラーイ密林	
	深田森	
	さわやかな草原	
AREA10	不氣味な密林	
	見晴らしのいい草原	
	少し明るい密林	
AREA11	うっそうとした密林	
	泉のほとり	大紅花/ 黑蓮花/ 金斧
	謎の村落	極彩色的盾/ 有裝飾的槍/ 有羽毛的帽子
AREA12	何かありそうな森	
	うっそうとした密林	
AREA13	何かありそうな森	
	さわやかな草原	
AREA14	岩だらけの場所	
	静かな入り江	
	少し明るい密林	
AREA15	何かありそうな森	
	きれいな砂浜	
	丸太小屋	越中丁字布/ 長繩/ 旋轉燈
AREA16	少し明るい密林	
	メインキャンプ	

爆機後特典

完成遊戲一次後，在標題畫面會多了一個OMAKE選項，內裡會有曾完成GOOD ENDING女孩的個人資料、EVENT及ENDING回顧畫面，並有數張以此遊戲為題材的原創圖畫。







TEXT：機動戰士組——MS少尉

サクラ大戦2

Sakura Wars

TM

櫻大戰 2 ~求你別死去~

SLG　MEM

製造商：SEGA　容量：3 CD-ROM
發售日：發售中　售價：6800日圓

SEGA SATURN

第十話——巷有如下雪一樣

鬼王復活



二人回到翔鯨號後，從楓的口中得知其他同伴已到達王子去，於是櫻與大神駕駛天武趕去支援（在第九話所選的角色不同，與大神一起的就不同），可是當二人來到的時候，卻發現沒有人影，但是在裏處看見，土蜘蛛、金剛和鬼王三人，原來他們仍未曾死去，還捉了花組眾人，而且更呼出降魔出來對付大神。

強制時間三

選項編號	地點	情況	應對	效果
1	王子	鬼王背後升起鳥居	甚麼？這是？（何だ、それは？）	—
			想做甚麼（何をくらんでいる？）	—
2	王子	京極開始自己的計劃	絕對不能讓你得逞（そんなことはさせん！）	—
			應有的姿態？（あるべく姿だと？）	—

戰鬥編



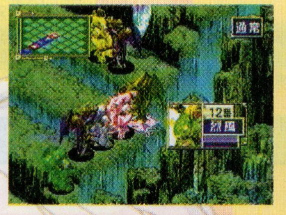
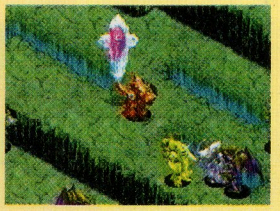
敵人資料

敵機名：降魔兵器（萬雷）
HP：100
攻擊力：17
防禦力：16
移動力：5



敵機名：降魔兵器（烈風）
HP：100
攻擊力：19
防禦力：11
移動力：5

基本戰術

若玩者是在第九話選擇櫻當主角，在這版就會只餘下大神和櫻對付敵人(若在第九話選擇其他角色的時候，這版開始時就會與玩者所選擇的角色)，至於其他人，就會被鬼王捉去。戰鬥開始時，大神與櫻兵分兩路，不要站在一起，以免被降魔圍攻，之後二人分別到同伴的旁邊，當大神行動完畢後，就會自動救回同伴，這時戰力增加，就可更容易對付這群降魔了。

戰鬥結果




將降魔打倒後，京極竟出現在各人眼前，原來他仍生存在世上，上次自殺的只是他的替死鬼而已。京極決定發動「八鬼封魔陣」，企圖將帝都破壞，此時櫻打算上前阻止，豈料到鬼王前來阻攔，更擺出姿勢準備向櫻攻擊，當櫻看見鬼王的姿勢時，發覺他就是其父真宮寺一馬！！突然地震動起來，「八鬼封魔陣」終於發動，這時天色轉為黑暗，一個巨大的物體從天上降下來，掩蓋了整個帝都。

第十一話——地上最大的作戰

戰鬥前夕






武藏復活一事，令花組等人都聚集在指令室商量對策，大神向米田打聽有關敵人的情報，從而得知「八鬼封魔陣」是由帝都八個鳥居組成的，這八個封印解開的話，帝都的都市能量就會解放。而且京極更研究出「人造降魔」(即是降魔與機械組合的降魔)，牠們的能力比以前更大。

這時眾人都朗怕這次戰鬥會失敗時，米田便說出秘密武器——空中戰艦米加沙的存在，原來米加沙戰艦經過上次的戰鬥後，秘密地將它加以改做，現在已準備就緒。眾人在指令室解散之後，櫻為了其父一事而在走廊截停大神，於是二人到帝劇外，經大神安慰後便返回帝劇，就在此時，降魔包圍着二人，幸好得加山雄一的協助，二人脫離險境。

不久，眾人都聚集在米加沙艦的艦橋上準備，米田見所有人到齊便作出擊命令，於是米加沙艦在帝都升空。在米加沙艦航行的途中，土蜘蛛竟連同降魔混入米加沙艦的機關部中，這時米田下命出擊，由大神率領四位隊員出擊(四位隊員由玩者自行選擇)。

強制時間一

選項編號	地點	情況	應對	效果
1	指令室	聽有關情報	聽八鬼門封魔陣的事（八鬼門封魔陣について聞く）	—
			聽武藏的事（武蔵について聞く）	—
			聽降魔的事（降魔について聞く）	—
2	指令室	艾蓮絲感到朗怕	不…不會輸的（いや…負けやしない！）	—
			有點不祥的事（何か…手はあるはずだ）	—
			的確，這樣的話…（確かに、このままに…）	—
3	走廊	櫻有說話要向大神說	是有關其父的事？（…お父さんのことかい？）	—
			是有關戰鬥的事？（…戦いのことかい？）	—
			是有關我的事？（…俺のことかい？）	櫻好感度下降
4	帝劇門外	櫻不知如何是好	將父親的心取回來！（お父さんの心を取り戻そう！）	—
			是其父未死？（お父さんは亡くなったのでは？）	—
5	帝劇門外	被降魔包圍	戰鬥（戦おう！）	—
			逃走（逃げよう！）	—
			叫人來協助（助けを助けを呼んで来てくれ！）	—
6	帝劇門外	加山來低擋降魔	加山…交給你！（加山…まかせたぞ！）	—
			不要這樣（無茶を言うな！）	—
			不答	—
7	指令室	要如何應戰	用米加沙艦的砲攻擊（ミカサで砲撃します）	—
			攻擊其弱點（弱点を攻撃します）	—
			潛入敵人基地內部（内部に、侵入します）	—
★8	指令室	櫻要求出戰	一起來！（ああ、一緒に来てくれ！）	櫻好感度上升
			別的部隊交給你（君は、別働隊を頼む）	—
★9	指令室	壽美麗要求出戰	當然可以（ああ、もちろんだよ！）	壽美麗好感度上升
			別的部隊交給你（君には、別働隊をまかせた）	—
★10	指令室	利尼要求出戰	一起出動（俺と一緒に出動だ）	利尼好感度上升
			別的部隊交給你（別働隊のほうを頼む）	—
★11	指令室	艾蓮絲要求出戰	好（ああ、いいとも）	艾蓮絲好感度上升
			艾蓮絲…對不起（アイリス…がまんしてくれ）	—

★12	指令室	瑪利亞要求出戰	是，拜託你（ああ、いいとも） 瑪利亞，別的部隊交給你（マリアは別働隊を頼む）	瑪利亞好感度上升 —
★13	指令室	堇奈要求出戰	一起去（ああ、一緒に行こう！） 堇奈，別的部隊交給你（カンナは、別働隊を頼む）	堇奈好感度上升 —
★14	指令室	織姬要求出戰	一起來！（一緒に行くかい！） 別的部隊交給你（別働隊で、頼むよ）	織姬好感度上升 —
★15	指令室	紅蘭要求出戰	好，一起來（よし、ついてきてくれ！） 別的部隊交給你（別働隊のほうを頼む）	紅蘭好感度上升 —

★＝只能選擇四個選項

戰鬥編



敵人資料

敵機名：降魔兵器（萬雷）
HP：100
攻擊力：17
防禦力：16
移動力：5



敵機名：降魔兵器（烈風）
HP：100
攻擊力：19
防禦力：11
移動力：5



敵機名：降魔兵器（稻妻）
HP：120
攻擊力：13
防禦力：12
移動力：6

敵機名：八葉
HP：750
氣合：100
攻擊力：24
防禦力：18
移動力：6
必殺技：九印曼荼羅

基本戰術





由於在這一場戰鬥只能以六人戰鬥，因此在開始戰鬥之前，必須小心選擇出擊的隊員，在此筆者意識是櫻(或是玩者在第九話選擇的角色)、艾蓮絲、瑪利亞和壽美麗。戰鬥開始時，作戰方式必須轉為「風」，然後上前以最快的速度將降魔打倒，即使用必殺技都在所不計，否則牠們將機關部的機器全部破壞時，就會玩完。

將全部降魔擊倒後，大神等人便會到土蜘蛛的所在，可是土蜘蛛已派降魔到機關部，而大神則無法返回機關部，幸好在這危急之際，其餘的隊員來到機關部應付牠們，真是不幸之中的大幸。雖然是這樣，土蜘蛛卻有一記特殊能力，當她的「八葉」轉成白色時，無論是任何攻擊都是助她回復體力，因此要乘這個時候儲氣，等待她機身顏色改變，就可以必殺技集中攻擊她了。

第二次的戰鬥



將土蜘蛛擊倒後眾人返回艦上，大神上回艦不久，米加沙艦又再被降魔攻擊，今次再不是機關部，而是米加沙艦的中央通氣口，為了整艦的安全，於是米田再次下令大神出擊，雖然眾人都未作休息，但是都再次出擊。

強制時間二

選項編號	地點	情況	應對	效果
16	艦橋	敵人再度來襲	明白了（わかりました！） 這才是正場（ここが、正念場ですね） 已很倦了（…はあ、疲れた）	— — —

戰鬥編



美沙艦

敵人資料

敵機名：降魔兵器(颶風)
HP：100
攻擊力：25
防禦力：14
移動力：5

敵機名：降魔兵器(閃光)
HP：80
攻擊力：18
防禦力：12
移動力：6

敵機名：降魔兵器(稻妻)
HP：120
攻擊力：13
防禦力：12
移動力：6

敵機名：八葉
HP：800
氣合：100
攻擊力：22
防禦力：21
移動力：5
必殺技：九印曼荼羅



基本戰術

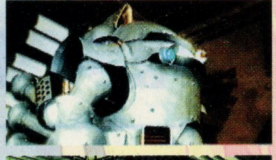


在第一場戰鬥中，玩者除了需要對付降魔外，還要保護處於版圖中央的通氣口，若是超過七隻降魔進入中央的通氣口，就會立即戰敗，首先將隊伍作戰方式轉為「風」，然然分成三隊，由大神、瑪利亞和壽美麗組成的第一隊，則到最前線把守，另外由櫻、利尼和織姬組成的第二隊，則到下方把守。至於最後的第三隊，由完奈、艾蓮絲和紅蘭組成的一隊到上方把守，當降魔發動第三次的攻擊時，在後方會出現三隻降魔，此時必須在降魔發動第三次的攻擊之前，第二隊和第三隊各派一人到那裏應戰。降魔會由於米加沙艦的高度而停止第五次的攻擊，因此只需抵擋牠們四次攻擊就可。

將降魔擊退後，敵人的攻擊並未完結，土蜘蛛再次駕駛「八葉」出戰，由於她今次是盡全力一擊，其HP會比以往較高，可是她的攻擊目禁並非大神等人，而是中央的通氣口，因此玩者必須在她到通氣口前將牠擊倒，若是盡用必殺技和合體攻擊是可剛剛將她打倒的，不過在和土蜘蛛戰蜊期間，天武突然發生暴走，使到眾人的頭痛符厲害，不過都是將土蜘蛛打倒為先。

光武．改再次出動









土蜘蛛在臨死前，說出對人類的感覺，眾人都感到無奈，返回艦橋後，大家都因剛才天武暴走一事而感到不息，經紅蘭調查過後，發覺天武吸收了都市釋放出來的能量而暴走，這樣就不能駕駛天武，不過幸好以前的光武．改仍存在格納庫，因此大家便用回光武．改來對付敵人。

眾人來到格納庫看見完整無缺的光武．改，都感到一線生機，而且織姬和利尼換上花組的戰鬥服就覺得更加好看。眾人回到艦橋，米田讓大家作一小時的休息，就在這時間，大家都艦的各處隱定各人的情緒。

強制時間三

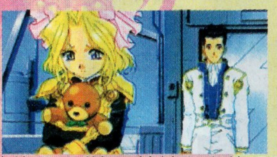
選項編號	地點	情況	應對	效果
17	指令室	不能使用天武	不駕駛天武（天武を…降りよう）	—
			沒有它都要戰鬥（無理を承知りで、戦おう！）	—
			死心罷了（あきらめよう）	—
18	格納庫	看見光武改	加油（ああ…がんばろう！）	—
			戰鬥力會下降（…戦力は低下するな）	—
19	格納庫	織姬與利尼換了新戰鬥服	很襯呢（よく似合ってるよ）	織姬與利尼好感度上升
			這才是真正花組（これで…本当の花組だね）	—
20	艦橋	楓要求大神安慰隊員	我明白（わかりました）	—
			很麻煩（めんどうですね…）	—

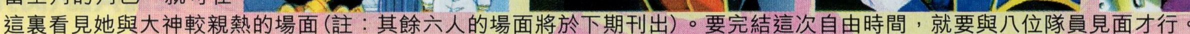
面對最終一戰的隊員





這個自由時間並沒有時間限制，因此玩者可不用擔心去了些無人的地方。在這自由時間中，無論選擇甚麼選項都不會對各人的好感度有影響，基本上玩者可自由選擇。另外玩者在第九話時選出當主角的角色，就可在





這裏看見她與大神較親熱的場面(註：其餘六人的場面將於下期刊出)。要完結這次自由時間，就要與八位隊員見面才行。

自由時間一

選項編號	地點	情況	應對	效果
21	休息室	遇上織姬	想吃甚麼？（何か…食べてたとか？）	—
			在等我嗎？（俺を…待ってたとか？）	—
22	展望台	艾蓮絲説會到天國去	天國在那裏會有（さあ…どこにあるんだろう）	—
			沒有這麼早到天國（まだ、天国に行くには早いよ）	—
23	休息室	遇上壽美麗	很緊張嗎？（緊張してるのかい？）	—
			不像壽美麗（すみれくんらしくないなあ）	—
24	櫻房前的走廊	櫻應為會取勝	沒錯…一定取勝（そうだね…必ず勝とう！）	—
			雖然很困難，但會一試（難しいけど…やるしかない）	—
25	完奈的房間	完奈在房中練習	休息比較好（休んだはうがううぞ）	—
			我可以做些甚麼？（俺にできることはないか？）	—
26	利尼的房間	利尼不知為何心跳	這不奇怪（…おかしくなんか、ないよ）	—
			利尼都會緊張呢（レニも、緊張するのか…）	—
27	格納庫	紅蘭在修理光武改	交給你了（頼りにしてるよ）	—
			不是十分無理（あまり無理をするなよ）	—
28	指令室	瑪利亞在想戰鬥的事情	一定會取勝（ああ、必ず勝てるさ！）	—
			雖然很困難（難しいかもしれないな…）	—

四把神刀





安慰了八位隊員之後，大神返回指令室，準備進入武藏一戰，在出擊之前，楓將姐姐留下來的「神劍白羽鳥」交給大神，要求大神與櫻利用這四把神刀進行「二劍二刀」的儀式來封印武藏，大神答應後取下此劍，然後眾人準備轟雷號出擊。

這時米加沙艦的主砲向準武藏開砲，接着整部米加沙艦撞上缺口，再加上轟雷號的撞擊，成功令大神等人進入武藏的內部。

強制時間四

選項編號	地點	情況	應對	效果
29	指令室	楓説出使用刀的方法	明白（…わかりました）	—
			不答	—
30	艦橋	目標	一定要生還回來（必ず、生きて帰ってきます！）	—
			不論如何，都會將京極擊倒（何としても、京極を倒します！）	—
31	艦橋	與楓約定	與你約定（約束します）	—
			不答	—
32	艦橋	説出擊命令	帝國華擊團出擊（帝国華劇団、出撃せよ！）	—
			一定要生還回來（必ず…生きて帰るぞ！）	—

戰鬥編

敵人資料

敵機名：降魔兵器(颶風)
HP：100
攻擊力：25
防禦力：14
移動力：5

敵機名：降魔兵器(閃光)
HP：80
攻擊力：18
防禦力：12
移動力：6

敵機名：降魔兵器(稻妻)
HP：120
攻擊力：13
防禦力：12
移動力：6

敵機名：魔來器
HP：200
攻擊力：0
防禦力：13
移動力：0



敵機名：大日劍

HP：500
氣合：100
攻擊力：26
防禦力：19
移動力：5
必殺技：鬼神轟天殺



基本戰術





在第一場戰鬥中，版面上有像花的物體，其實這是個大型的砲台，要破壞這些砲台有兩種方法，一是利用擴大的範圍攻擊，如合體技；另一是站上它下方的閃光地版處就行，筆者應為後者更實用。另外在版面中，有不少「魔來器」，它是會不斷呼出降魔，因此必須將它擊倒。

將版面上的降魔和砲台擊倒後，五人眾的金剛便出來阻擱，這時他使出其特殊能力，使到我方的行動只有一次(即是移動一次之後，不能作攻擊或防禦)，要擊中敵人都很麻煩。由於敵人的嘍囉會為金剛低擋攻擊，因此筆者見意先將全部嘍囉打倒，不要使用合體必殺，然後餘下金剛一人時，就盡情地使用必殺技，若是範圍攻擊就最好，因這樣可不用理會敵人位置的問題。

戰鬥結果



米加沙艦收到大神的通訊，得知大神成功進入武藏的紳處，不過之後已聽不到他們的聲音，相信之後的事就要看他們了。

第十二話——少女們的輓歌

再戰！鬼王

一行人來到武藏的紳處，櫻感覺到這裏的氣息，就是其父真宮寺一馬(即鬼王)，果然鬼王出來攔截，櫻和大神欲說服他，可惜卻無功而還，於是櫻便決定要和他一戰。

強制時間一

選項編號	地點	情況	應對	效果
1	武藏內部	遇上鬼王	請你清醒一下（目をさましてください！）	—
			只有一戰（…戦うしかない）	—

戰鬥編


武藏地圖二

敵人資料

敵機名：降魔兵器(飆風)
HP：100
攻擊力：25
防禦力：14
移動力：5

敵機名：降魔兵器(閃光)
HP：80
攻擊力：18
防禦力：12
移動力：6

敵機名：降魔兵器(稻妻)
HP：120
攻擊力：13
防禦力：12
移動力：6

敵機名：闇神威
HP：900
氣合：100
攻擊力：23
防禦力：27
移動力：7
必殺技：櫻花放神



基本戰術





這場戰非常特別，尤其是在地形方面，因為地上的每一個紅色圓點，其實是一條佔一方格的柱，在每TURN中，都會改變其升降，升起來的柱，是可抵擋敵人的攻擊，因此玩者可利用這點來移動。開始時，闇神威會以水狐的力量，出現七個分身，他們各自有「櫻花放神」的必殺技，而且更會在第2 TURN時連續使用，玩者必須先將九人分散才行，然後利用大神的合體必殺技，將版面大部份敵人擊倒，這樣對接下來的TURN數沒這麼吃力，另外當闇神威的分身全部被打倒時，就會陸續使用金剛、火車等人的特殊能力，所以最好速戰速缺。

一馬之死















將闇神威擊倒後，鬼王終於甦醒過來，變回真宮寺一馬，櫻看見其父回復清醒，忍不住上前看他，可是他的身體疲弱不堪，幾乎連站着都不能，就在此時，京極出現，打算向櫻作出攻擊，這是疲弱不堪的一馬為櫻擋了這一記攻擊，還將自己的「光刀無形」交給她，説出最後一句：「給我向母親問候」就死去。很奇怪京極就這樣離去，於是大神和櫻便向武藏的水晶進行「二刀二劍」的儀式。雖然二人向水晶進行了「二刀二劍」的儀式，但是武藏並非這樣停止，還要這裏的「御柱」斬斷才可，於是眾人便繼續前進。

強制時間二

選項編號	地點	情況	應對	效果
2	武藏內部	京極殺了一馬	你…不能原諒！（貴様…許さん！）	—
			正義是會取勝！（正義は勝つ！）	—
3	武藏內部	櫻要求封印	好，明白（よし、わかった！）	—
			櫻…沒問題嗎？（さくらくん…大丈夫！）	—

戰鬥編



敵機名：降魔兵器(驟雨)	敵機名：降魔兵器(竜光)	敵機名：御柱
HP：140	HP：120	HP：130
攻擊力：21	攻擊力：23	攻擊力：0
防禦力：18	防禦力：20	防禦力：1
移動力：7	移動力：6	移動力：0

基本戰術



基本上在這版面中有不少「御柱」和降魔，不過由於對方並沒有BOSS級的敵人，所以可以不用擔心，只要將所有柱破壞就可。

最強之魔操機兵

將所有「御柱」破壞後，一行人站在最後的一條柱旁，向它使出最後一擊。雖然最後的柱已破壞，但是仍感覺到強大的邪惡能量，終是便向更深一層進發，調查這強大的邪惡能量從那裏來。當來到更深一層的時候，看見京極操控古怪的魔操機兵，原來這古怪的魔操機兵是守護武藏的古代的皇神——「新皇」。於是戰鬥又再展開。










強制時間三

選項編號	地點	情況	應對	效果
4	武藏內部	仍有強大的妖氣	前進吧！（…前進しょう！）	—
			不答	—
5	武藏內部	京極説出目的	不聽（聞く耳持たん！）	戰鬥
			你的理想（貴様の…理想だど）	到選項6
6	武藏內部	京極説出目的	真的帝都（真…の帝都）	戰鬥

戰鬥編



敵人資料

敵機名：降魔兵器(萬雷)
HP：100
攻擊力：17
防禦力：16
移動力：5

敵機名：降魔兵器(烈風)
HP：100
攻擊力：19
防禦力：11
移動力：5

敵機名：降魔兵器(驟雨)
HP：140
攻擊力：21
防禦力：18
移動力：7

敵機名：降魔兵器(竜光)
HP：120
攻擊力：23
防禦力：20
移動力：6

敵機名：怨靈系
HP：150
攻擊力：20
防禦力：24
移動力：0

敵機名：新皇
HP：1200
攻擊力：32
防禦力：25
移動力：0



敵機名：新皇(左手)
HP：500
攻擊力：32
防禦力：22
移動力：0

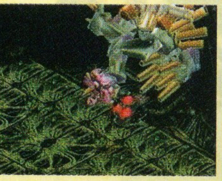
敵機名：新皇
HP：1200
氣合：100
攻擊力：29
防禦力：27
移動力：0
必殺技：聖魔法陣

敵機名：新皇(右手)
HP：800
攻擊力：24
防禦力：22
移動力：0


武藏地圖五

敵機名：新皇(頭)
HP：700
氣合：100
攻擊力：27
防禦力：23
移動力：0
必殺技：怨敵退散

基本戰術







開始時，大神等人在最下方的位置，首先玩者要保留大神為同伴擋格的能力，慢慢的前進，也由於好感度的關係，每位角色的移動步數有所不同，其實移動力高的角色，可先行將敵人打倒，眾人來到「新皇」的下層時，應先聚集一起，以艾蓮絲的必殺技助己方回復體力，然後儲滿「氣合」的BAR，才一口氣到「新皇」的面前，但玩者要注意，「新皇」的手是俺蓋着京極的駕駛倉，若這時攻擊他，其傷害會較少，因此要乘「新皇」的手離開京極的駕駛倉，才以必殺技攻擊他。

打倒京極的駕駛倉後，豈料到「新皇」的意志控制着京極，而且更以一個新的面孔和大神戰鬥，幸好這時的體力已回復，不過不要以為這樣就可不斷使用必殺技，因為以後就不能回復。另外要小心注意它的第一次攻擊，是直線四格，無限遠。

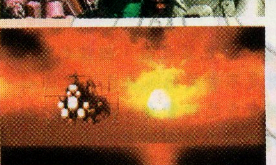
將它打倒後，「新皇」會將尾部脱掉，餘下上半身與大神作戰，這時大神們的體力都所餘無己，因此要作車輪戰，艾蓮絲則站在較遠位

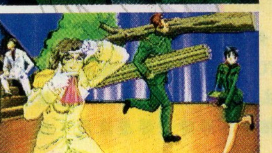
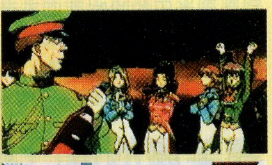


置，準備協助同伴回復體力。

可是「新皇」並不是這麼容易就擊倒，還有它的左手、右手，而最後就是它的頭部，戰術方面基本上就如先前的一樣作車輪戰，慢慢地將它打倒。

戰鬥終結

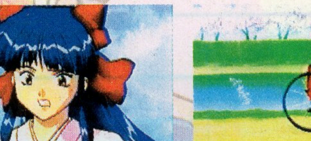




經過艱苦一役後，「新皇」終於毀滅，戰鬥亦已完結，京極化為灰盡，此時整個武藏崩潰，就在眾人都失望之際，米加沙艦及時來到，將一行人回收，大神回到艦上與米田等人作最後的勝利姿勢，然後凱旋而歸。

降魔從此消失於帝都，帝都已回復和平的狀態，大神等人又要為新的公演作準備，這次的公演，絕對是觀眾想看的東西。

以櫻作對象時





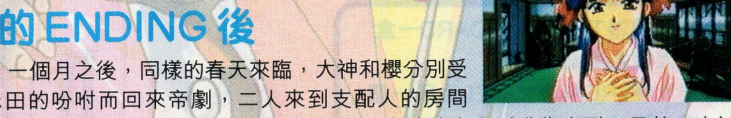

正當大神在房中休息時，櫻突然前來找他，說要他到玄關去，於是大神在帝劇四處逛過後來到玄關見櫻，原來她想搭單車，於是大神便倍同她去，由於櫻是第一次搭單車，因而不懂平行，由大神在後助她，就當大神放手時，櫻便跌下車，滾落下方的河邊，大神見櫻有危險，立即上前相救，結果二人無事歸還，這時他們的距離使二人感到尷尬，不過很開心呢！

以對壽美麗作對象時






正當大神在房中休息時，壽美麗突然前來找他，說要實行在大戰前許下的諾言，於是大神在帝劇四處逛過後來到2F客廳找她，二人便出外購物去，結果壽美麗豪不客氣地買東西，而大神則助她取物件，之後壽美麗終於購物完畢，乘私家車回帝劇，大神終於鬆一口氣，此時壽美麗打開個盒，原來她買了條呔送給大神，這時大神都感到安慰。



第十三話——爲你響起的汽笛

無奈的獎勵




櫻的ENDING後

一個月之後，同樣的春天來臨，大神和櫻分別受到米田的吩咐而回來帝劇，二人來到支配人的房間時，互相雙遇，進入後從米田的口中得知，大神將由少尉升作中尉，另外，大神亦會到法國留學一段時期，這消息實在令二人感到驚喜，可是這對櫻來說，亦是分別的意思，雖然是這樣，她仍為大神感到高興，接着，大神向花組等人宣佈此事，各人都為他高興。

櫻的信

大神先生：

帝都的櫻花全開，而且可看到和平，大神先生升上中尉一事，真的很恭喜你！記得和你初次見面時，在春天的上野，因此寫此信給你。分別，雖然是意料中事，但我會懷着與相見時心情，如果可以的話，真的很想和大神一起到巴黎去。我想這時令大神不會開心的。之前和大神一起時，我是花組之中都努力着。可能是因為我本身，能和大神先生合襯起來。大神先生曾教過的事，都會記起來。而我會不斷寫信給你，和幫你打掃房間，最後，小心身體，我會等待你的回來。

帝國華擊團．花組
真宮寺櫻



壽美麗的ENDING後





一個月之後，同樣的春天來臨，大神和壽美麗分別受到米田的吩咐而回來帝劇，二人來到支配人的房間時，互相雙遇，進入後從米田的口中得知，大神將由少尉升作中尉，另外，大神亦會到法國留學一段時期，這消息實在令二人感到驚喜，可是這對壽美麗來說，亦是分別的意思，雖然是這樣，她仍為大神感到高興，接着，大神向花組等人宣佈此事，各人都為他高興。

壽美麗的信

中尉：

升上中尉一事，真的很恭喜你！當你去巴黎之後，相信之後都睡不到，但是自己覺得我是花組中的TOPSTAR，如果我這麼樣子，中尉是不會笑的，我已下定決心，請不要驚荒，我一定要實現由我當主角的花組歐洲公演，之後在歐洲看自己的實力。啊…我聽到歐洲的歡呼聲，接着，在巴黎和中尉相會，那時會那麼浪漫，這樣，到那時為此暫時要分別，因此要小心身體。

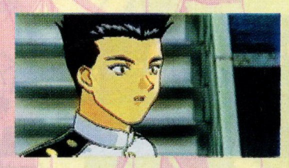
帝國華擊團．花組
神崎壽美麗



強制時間一

選項編號	地點	情況	應對	效果
1	支配人室	聽到升識一事	即使粉身碎骨都會努力！（粉砕身骨の覚悟で頑張ります！）	—
			仍未有感覺（まだ…実感がわきません）	—
2	支配人室	聽到到法國留學一事	明白了（…わかりました）	—
			不想去（…行たたくありません）	—
			櫻會怎樣？（さくらくん、どうしょう？）	—
3	後台	向各人宣佈到法國一事	自己的決意（自分の決意をのべる）	—
			向花組等人出聲（花組に声をかける）	—

邁向法國之旅





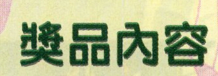
終於到達出發的一天，大神到海港準備上船，大家都來送他，大神在船上看她的信（請看各角色的ENDING後），他心感到很滿足。



花組雙週報

各位好嗎？唔…首先向各位讀者説聲SORRY！因為今期先刊出櫻和壽美麗的爆機攻略，至於原定在今期刊出其他角色的第十話和爆機攻略，將會延遲在下期刊出，真的對不起啊！（次次說了下期刊出都沒有做到…對不起…SORRY…）

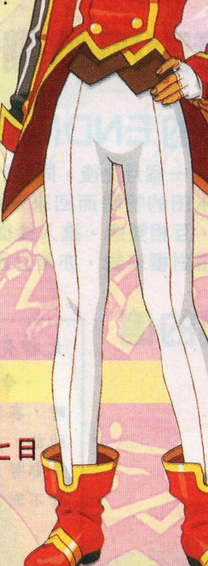
不知各位讀者有沒有玩上期的心理測驗呢？老實説真是給各位玩吓，不要太認真，有甚麼得罪，請見諒！



獎項	獎品
超級特別獎（3名）	《櫻大戰2》TRADING CARD一盒
最情紳獎（3名）	《櫻大戰2》歌謠全集
普通特別獎（3名）	《櫻大戰》REAL MODEL公仔一個
超級擁躉獎（5名）	《櫻大戰2》CD SNIGLE

個人資料大公開

性名：艾蓮絲（イリス・シャトーブリアン）
年齡：十一歲
出生日期：一九一三年七月五日
身高：一一五CM
體重：二○kg
血型：AB型
出身地：法國



性名：完奈（桐島カンナ）
年齡：二十一歲
出生日期：一九○三年九月七日
身高：一九七CM
體重：七八kg
血型：B型
出身地：沖繩

SHINING FORCE III SCENARIO 2被狙擊的神子

第三王子美迪奧冒險最終章

SHINING FORCE III シナリオ2 狙われた神子 TM

RPG	製造商：SEGA	發售日：發售中
MEM	售價：4800日圓	

SEGA SATURN

TEXT：零式迪爾
鳴謝：MS

BATTLE 23 加洛舒兄弟的悲劇







擊倒特詩妮後她已奄奄一息，突然忍者也沙再出現並用忍術將她救走，此時皇帝卻認為進軍共和國比一切更為重要，更命菲達路迪盡早整理殘兵出發，奧絲蒂於此時趕至，並提供有關二王子眾人奪去史基托號離去的情報，皇帝交予她一封信命她送到帝國首都，接着便準備前往共和國以完成他的統一大業。

美迪奧來到棧橋前，遇到上集被聖比奧斯所救的加洛舒(ガロッシュ)，他認為美迪奧軍與聖比奧斯亦是為和平戰鬥而希望加入，答應他便會成為我軍一員，若在上集戰鬥中他被殺，想加入我軍的會變成他弟弟。離開莎拉巴特鎮會遇見施路及剛獲救的路亞絲，並知道共和國國王代表比多利已死的消息，帝國皇帝聽後認為此是有利於他完成統一的天意。加洛舒說進軍要先到艾羅村(アイロの村)，但前面卻有他弟弟支艾多(ジェイド)所指揮的軍隊阻撓着。

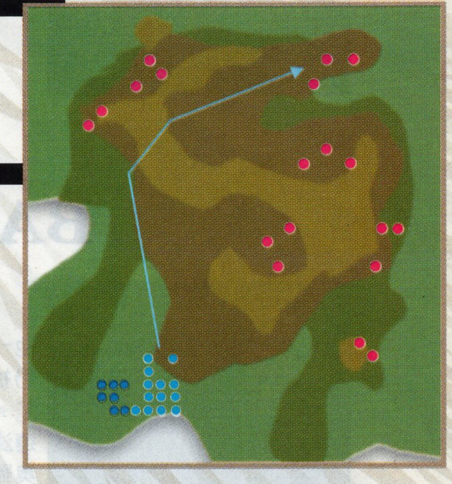
戰略指南：





此戰出現很多新敵人，而且全部也具相當強的攻擊力及守備力，我軍水準不夠的同伴不妨在此提升LEVEL，皇帝會不受指揮而自動前進，沿着行軍路線把未接近皇帝的敵人打倒，因敵人會自己靠近我軍，因此無需太主動攻擊而令陣營分散，BOSS支艾多能力不強，最好將嘍嘍全數幹掉後才再攻擊他。打倒支艾多後他臨死前不忘提醒他哥哥經過洞窟時要小心敵人，皇帝看此情境後一再強調統一大陸便可避免此類悲劇發生，但美迪奧心裡對他父皇的想法未能認同。

● 我軍
● 皇帝軍
● 敵軍
— 行軍路線



敵方資料：

■名稱：重裝甲兵
HP／MP：58／0
武器：斧
移動力：4
數目：3

■名稱：阿士比利亞兵
HP／MP：50／0
武器：槍
移動力：6
數目：4

■名稱：裝甲車
HP／MP：50／0
武器：弓
移動力：4
數目：2



■名稱：捷艾度(BOSS)
HP／MP：33／0
武器：弓
移動力：5
數目：1

其他：
高僧侶(杖)×2

BATTLE 24 共和國領主的復仇

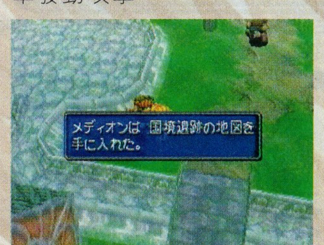




到艾羅村補給物資及收集情報後，到豬欄與三隻豬仔交談後，牠們便會跟着美迪奧，帶着牠們過橋會找得一隻大蛋，再拿蛋到本陣給母雞，這隻蛋便會被孵化成一隻名叫PENKO(ペンコ)的怪雞，牠見到美迪奧後便會加入我軍，接着到村中橋前找到一名喜歡花的少女，只要將在莎拉巴特鎮買得的鮮花送給她，她會將國境遺跡之地圖



送給美迪奧作回禮，然後便可離開艾羅村繼續旅程。我軍來到洞窟中會遇到共和國的領主沙奥施(サイオス)和達加(ダッカ)，他們為報盟友托拉爾的仇，決定向帝國軍發動攻擊。



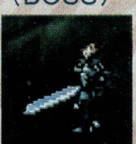
戰略指南：

此戰最麻煩的不是那兩位領主的軍隊，而是那位皇上大人，我軍前進到A點的狹窄通道前，要先派守備力較高的同伴圍着高地附近攻擊敵軍，不要給皇帝有走到敵人攻擊範圍的可能，只要皇帝一死全軍便要徹回村鎮從新開始，消滅A點附近全部敵人後，當美迪奧軍全員經過B點，入口便會出現敵軍增援，所以最好保留一名同伴留在皇帝軍後前進。BOSS的攻守力亦不太強，先將右上方的三名敵軍剷除，然後再集中攻擊他便可獲勝。



敵方資料：

■名稱：沙奧斯（BOSS）
HP／MP：95／0
武器：劍
移動力：6
數目：1



■名稱：達加（BOSS）
HP／MP：80／0
武器：斧
移動力：6
數目：1



■名稱：巨人
HP／MP：70／0
武器：斧
移動力：5
數目：3



其他：
高僧侶(杖)×3
重裝甲兵(斧)×3
裝甲車(弓)×7
阿士比利亞兵(槍)×3

遺跡攻略：

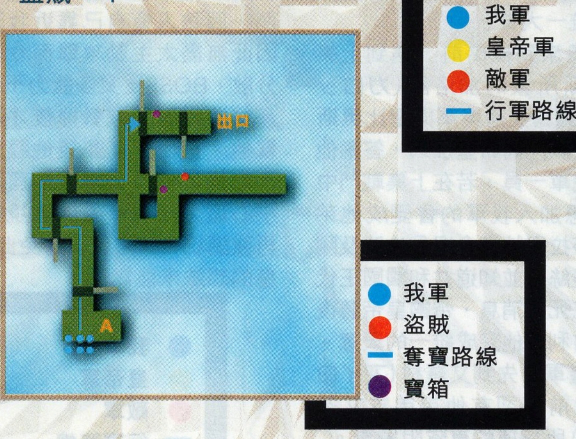
這遺跡的攻略人選是魔法師施迪及人馬奇比路，先安排一名同伴踏着A點的制移開石牆，令施迪及奇比路能追及盜賊，當盜賊取得第二個寶箱時離開石制令石門關上，施迪便可施魔法攻擊盜賊取得寶物。

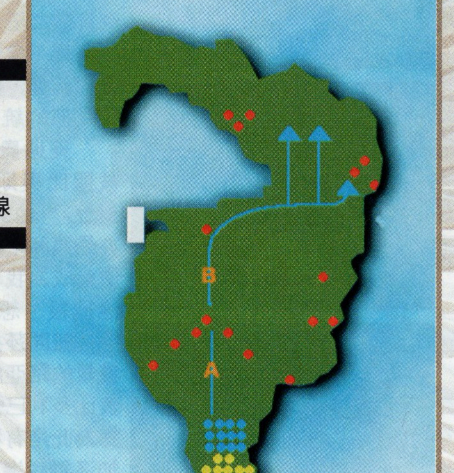




遺跡敵方資料：

盜賊×1





BATTLE25 濕地草原之戰





擊敗沙奧斯後他會哀求皇帝撓他一命，美迪奧雖代為求情，但他仍被皇帝所指使的忍者也沙殺死了。來到沙奧斯的領地，皇帝打算連沙奧斯的妻兒也一併殺掉，美迪奧雖極力反對但也只能將刑期拖延數日，到村中補給物資及巡視時，可看出鎮上居民也為沙奧斯妻兒的被判死刑而難過，無奈的美迪奧在小休後又要繼續為父皇而出征。回城途中經左邊通路會到達一處佈滿小水氹的濕地，而邪教團及一班被他們所控制的怪物亦在此攻擊美迪奧軍。

戰略指南：



此戰為保護皇帝安全，所以仍要依他的路線前進，敵人的佈陣十分疏散，要將牠們逐隻擊破應不太難，但因各怪物的攻擊帶有毒性及擾亂能力，所以各同伴要預先準備好妖精之粉，BOSS的毒蟲女王HP值極高，要先將另一BOSS魔法師邪教僧消滅後，再全軍集中攻擊毒蟲女王，只要得到僧侶烏達和希娜的回復魔法配合，便可順利將牠擊敗。

敵方資料：



■名稱：毒蟲
HP／MP：57／0
移動力：4
數目：5

■名稱：女王毒蟲（BOSS）
HP／MP：220／0
移動力：4
數目：1

■名稱：三頭龍
HP／MP：70／0
移動力：4
數目：5





■名稱：地獄弓箭手
HP／MP：55／0
武器：弓箭
移動力：5
數目：4

其他：
僧侶邪教僧（杖）×1
魔法師邪教僧（杖）×1（BOSS）
蒙面邪教僧（刀）×6
人面鳥×4





BATTLE26 火山洞內的憤怒翼龍





擊敗邪教團後，魔法師邪教僧恐嚇美迪奧火山洞內將會有更可怕的敵人，當我軍進入火山洞後果然又有另一班邪教團的敵軍在此伏擊，更説此地翼龍的孩子剛被聖比奧斯所殺而非常憤怒，牠已打算以聖比奧斯的好友美迪奧作為復仇對象。皇帝開始時對此處的不穩定地形甚為擔心，但看見美迪奧前兩戰的表現相當不俗，而決定繼續任其軍隊作為前鋒。

戰略指南：



此戰場的地形經常起伏不定，為免分散軍力要花多點時間前進，弓箭手及魔法師系的同伴在此戰相當重要，因他們的攻擊並不受地形高低差的影響，當有同伴踏過A點時，翼龍及幼龍的援軍便會出現，其攻守力非常強橫，弓箭的攻擊及冰雪系魔法對牠們最為有效。順帶一提，若在上集美迪奧軍並沒有殺死翼龍的孩子，寶物庫便不會被翼龍用石頭封死，內裡可取得釘頭槌及龍之杖兩件寶物。

敵方資料：

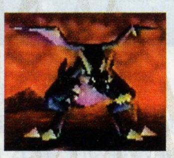


■名稱：牛頭人（BOSS）
HP／MP：110／0
武器：斧
移動力：5
數目：1



■名稱：血骷髏
HP／MP：58／0
武器：劍
移動力：5
數目：4

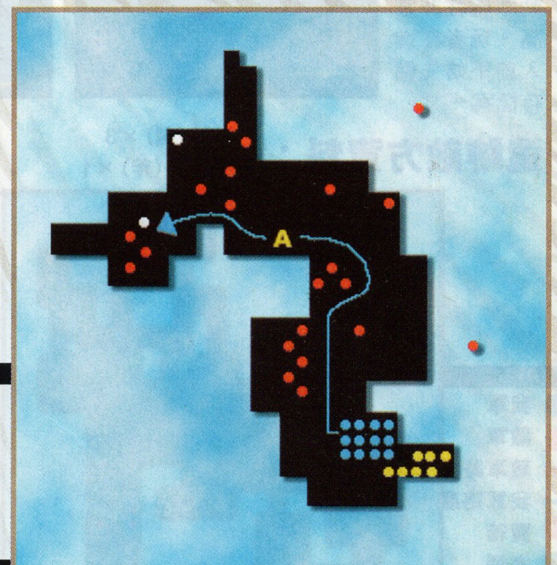
■名稱：幼龍
HP／MP：80／0
移動力：7
數目：1



■ 名稱：翼龍
HP／MP：300／0
移動力：6
數目：1

其他：
僧侶邪教僧（杖）×1
魔法師邪教僧（杖）×1
地獄弓箭手（弓）×4
人面鳥×3
三頭龍×7





BATTLE27 城下遺跡內的巨型戰車







皇帝看見邪教團擁有連翼龍也可控制的法力，開始擔心帝國首都的安危而有回國的打算。出火山洞後又有一班邪教僧出現，但意外地他們竟收到徹軍的消息而離去，此時忍者也沙出現並告之二王子已被聖比奧斯軍打敗及戰死的消息，憤怒的皇帝復燃了進攻共和國的決心。我軍到達史托拉達（ストリッチ）鎮後到酒吧會遇到一位名叫巴比斯（パペッツ）的魔物使，交談後他便會加入我軍，城鎮的另一邊是只有經許可才能進入的區域，身為帝國二王子的美迪奧當然可通過，在此區的武器屋除了可購得各種強力武器外，更可在屋內寶箱取得奈落遺跡之地圖，另外亦有最後一間鍛冶屋可訂製裝備，到大使館二樓找到皇帝，在此談論攻打共和國的事，也沙報告了領主古拉比在此地的地下遺跡內藏有一巨型戰車，皇帝立即命美迪奧軍前往把他收拾。

戰略指南：

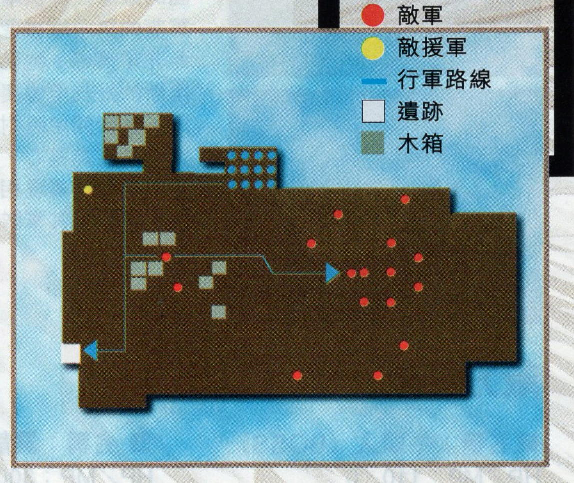




來到鎮內倉庫的地下遺跡，特詩尼及一班邪教團為保護古拉比離開而迎擊美迪奧軍。此場戰鬥開始時不用急於前進，弓箭手們應停在起點處等待敵軍走近再加以攻擊，烏達在旁以回復魔法協助，其餘同伴則對付版圖左方的敵人，待進入遺跡內奪寶的同伴歸來再前進，BOSS的特詩尼其魔法攻擊相當厲害，先派美迪奧及施迪上前施雷電魔法將她身旁的敵人消滅，再派弓箭手及戰士系的同伴上前圍攻，烏達的集體回復魔法在此會大派用場，擊敗特詩尼便能完成此版戰鬥。

敵方資料：

特詩妮（杖）×1（BOSS）
僧侶邪教僧（杖）×3
魔法師邪教僧（杖）×2
地獄弓箭手（弓）×5
血骷髏（斧）×3
牛頭人（斧）×2
幼龍×1



遺跡攻略

這遺跡要派出鳥人施路、奇比路、巴比斯、魔法師絲迪及赫度芭前往，因這版完全是速度的比試，眾人要先集中在遺跡入口附近才好進入，施路負責奪取左上方的寶箱，奇比路則要盡快前往追擊準備由左方逃離的盜賊，巴比斯的移動力極高，派他追截右方的盜賊最為適合，兩名魔法師則負責攻擊木桶、阻着去路的血骷髏及第三名盜賊。由於這遺跡要求的移動準確性非常高，玩者在進入前不妨先儲存檔案一次。





遺跡敵方資料：

盜賊（劍）×3
血骷髏（斧）×1

我軍
敵軍
敵軍路線
我軍路線
寶箱
木桶

奄奄一息的特詩妮在臨死前悔恨非常，此時突然出現一位自稱是特詩妮妹妹的神祕少女阿珍（ジェーン），她將特詩妮救走後便匆忙離去了。回本陣中基達加說出他那條內外夾攻戰車的妙計，而達比度更奮勇説願意擔任攻擊戰車內部的指揮，而皇帝於此時出現並同意這作戰計劃，內心亦開始對美迪奧及其軍隊增加信心。



古代神殿的最後之劍

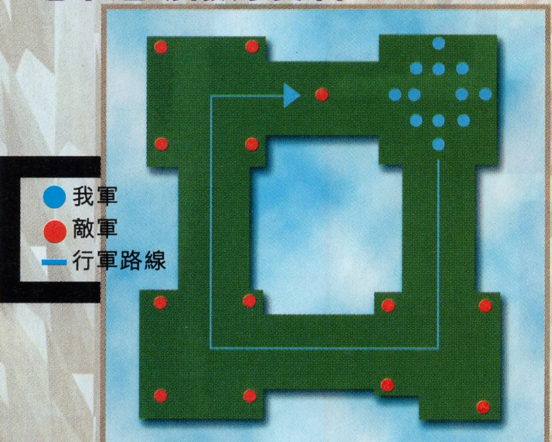
追擊戰車前美迪奧軍最好先到古代神殿處，位置在BATTLE27地圖右下方，雖然此版並不是強制要玩的版圖，但B1至B8的敵人也是分等級駐守，而每層BOSS附近的敵人死後也會不斷再出現，對於提高等級有相當大的幫助，尤其是B6的血骷髏，其HP值雖然不高，但經驗值卻很可觀，不妨將全員的LEVEL在此提升至20或以上，雖然要花一點時間，但其後的戰車決戰至最終BOSS將會是連續不間斷的，就算完成戰車的內外戰場，在最終版中使用





魔法回村鎮也要從戰車戰處從新開始，而且我軍將會分成兩隊在戰車內外戰鬥，若魔物師在此神殿馴服到毒蟲女王等怪物加入第二軍，對戰鬥將會十分有利，方法是擊倒敵人前的一擊交由巴比斯負責便可，他最多可馴服三隻魔物加入我軍。

地下遺跡敵方資料：



● 我軍
● 敵軍
— 行軍路線

B1：
史基保(劍)×4
殭屍×5(BOSS)
B2：
骷髏魔(劍)×4
女妖魔×1(BOSS)
B3：
紅巨蟹×4
地獄犬×1(BOSS)
B4：
地獄犬×4
人面鳥×1 (BOSS)
B5：
三頭龍×4
毒蟲女王×1(BOSS)
B6：
血骷髏(劍)×4
幼龍×1(BOSS)

戰略指南：

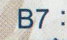




每一層當通過後便能從起點貫通，不用再經路線行過，除B7的牛頭人較難應付外，其餘的嘍囉都不難擊倒，最底層的BOSS妖術師，其HP值簡直嚇人，四周的敵人也會不斷再生，妖術師的召喚魔法在只攻擊一名同伴的時候可一擊將他消滅，我軍唯有盡量排成十字型給他攻擊，再由烏達的集體回復魔法恢復HP，擊敗這妖術師後便可取得「最後之劍」及「大地之杖」。

● 我軍
● 敵軍
— 行軍路線

B7：
■塞伯拉斯×1(BOSS)
HP／MP：75／0
移動力：6
數目：1
其他：
牛頭人(斧)×2



B8：
■活土人
HP／MP：70／0
移動力：4
數目：1

■鳥頭獅
HP／MP：80／0
移動力：7
數目：1

■ 妖術師 (BOSS)
HP／MP：？？？／250
移動力：5
武器：杖
數目：1



其他：
地獄弓箭手(弓)×1
塞伯拉斯×1

BATTLE28 戰車決隊





古拉比駛着他的戰車準備擊破共和國的堅固城牆，此時美迪奧軍亦趕至並想加以阻止，由達比度所率領的第二軍乘古拉比不備而潛入戰車內部準備依計劃破壞戰車的內部系統，而美迪奧的第一軍則負責對付古拉比派出的軍隊。

戰略指南：

此版共分戰車內、外兩面，美迪奧所率領的第一軍戰鬥十分單純，不斷地消滅敵人後第二回合又會有敵人增援，重複戰鬥等待達比度的第二軍擊敗古拉比弄停戰車。第一軍盡量不要有同伴死亡，因最終版的敵人亦是交由他們負責，而過程是不間斷的，人數較少的第二軍在戰車內部的戰鬥十分艱辛，所以由魔物師所馴服得來的魔物對戰鬥會有直接影響，行軍到一半時古拉比會變身成一隻狂獸，牠的攻守力非常強勁，時間拖得太久戰車將會迫近第一軍作不分敵我的攻擊，由於這是第二軍同伴的最後一戰，各員身上的道具可盡情使用協助戰鬥。消滅狂獸後，達比度原本以為就此可制止戰車繼續前進，不料也沙又再出現並協助狂獸再次啟動戰車，美迪奧及第一軍的同伴冷不防的被砲火炸過正着。





攻略一族

戰車外敵方資料：

■名稱：藍巨人
HP／MP：170／0
武器：斧
移動力：6
數目：2

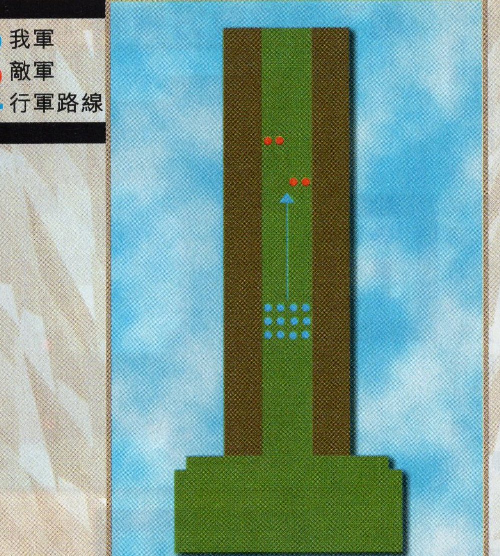
■名稱：弓箭騎士
HP／MP：57／0
武器：弓
移動力：5
數目：1



■名稱：天馬騎士
HP／MP：60／0
武器：槍
移動力：7
數目：1



戰車外地圖



戰車內敵方資料：

■名稱：大魔法師
HP／MP：65／45
武器：杖
移動力：5
數目：1



■名稱：狂獸（BOSS）
HP／MP：360／0
移動力：5
數目：1



其他：
弓箭騎士（弓）×4
牛頭人（斧）×2
藍巨人（斧）×2

戰車內地圖

我軍
敵軍
行軍路線

最終戰 與聖比奧斯軍的無奈決戰





在炮火中及時逃離的美迪奧軍各人只受了皮外傷，但共和國的城牆已被戰車擊破，在煙火中城牆上出現了共和國領主迪拿尼（ティラニィ），他認為此次事件是帝國軍的陰謀，更命令聖比奧斯的第二軍攻擊美迪奧為共和國國土報仇，聖比奧斯軍眾人直斥美迪奧背叛了彼此的友誼，在此情況下美迪奧就算怎樣解釋亦再無作用。

戰略指南：





前方聖比奧斯軍的能力並不強，並且排陣如此緊密，只要美迪奧及絲迪放兩次雷電魔法已差不多可將之全數消滅，但他們始終並不是真正敵人，筆者的戰法是不殺聖比奧斯軍一人下直接攻擊城牆上的敵人，也沙的雷電魔法非常霸道，要集全軍的力量率先將他消滅，而迪拿尼的劍法雖然厲害，但在我軍眾人之力下不需兩三回合便可將他擊敗。

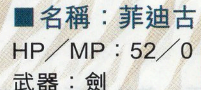
敵方資料：

■名稱：迪拿尼（BOSS）
HP／MP：300／300
武器：劍
移動力：6
數目：1



■名稱：也沙
HP／MP：280／85
武器：劍
移動力：7
數目：1





■名稱：菲迪古
HP／MP：52／0
武器：劍
移動力：6
數目：1



■名稱：莎柏娜
HP／MP：47／0
武器：槍
移動力：7
數目：1

■名稱：PEN
HP／MP：40／0
武器：鳥咀
移動力：5
數目：1



■名稱：瑪柔比路
HP／MP：37／0
武器：弓
移動力：5
數目：1





■名稱：NOON
HP／MP：38／43
武器：杖
移動力：5
數目：1

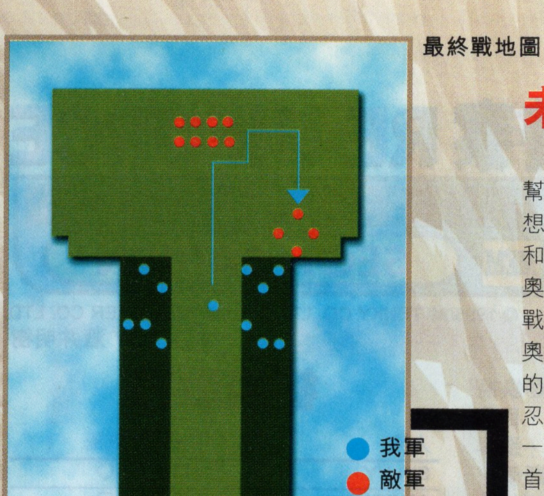
■名稱：查迪斯
HP／MP：43／00
武器：弓
移動力：5
數目：1

■名稱：可斯特
HP／MP：40／40
武器：斧
移動力：6
數目：1



其他：
大魔法師（杖）×1
天馬騎士（槍）×1
重裝甲兵（斧）×1

最終戰地圖



未完的結局





迪拿尼臨死前說出幫助皇帝的原因，他是想藉統一大陸來實現共和無階級的理想。美迪奧入城後發現市鎮已被戰車襲擊得滿目滄涼，而皇帝更要脅他立即消滅聖比奧斯軍，不然會對他的母親不利，就在兩軍正要決戰的時候，奧絲蒂突然出現並對送信一事表現慌張，而忍者也沙在皇帝面前說出祖利安的名字就死去了，另一方面，神子古拉斯亞及祖利安等人的船隻，離帝國首都位置已越來越近。



鍛治屋武器、裝備表

從遊戲過程途中，調查各處有可能獲得3種物質，分別是米斯里魯銀(ミスリル銀)、米斯里魯的碎片(ミスリルのかけら)及黑暗物質(ダークマター)，將它們交給鍛治屋的鍛治師，可訂做出各種特別武器及裝備，完成品是依隊員LEVEL及隨機出現的。

材料：米斯里魯銀

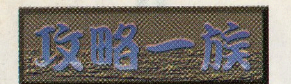
武器類別	費用	完成品
KNIFE	4000	ミスリルナイフ/ バタフライナイフ/ アサッシンナイフ
SWORD	10000	カウンターソード/ ソードオブシヴァ/ レヴァテイン
RAPIER	8000	ミストレイピア/ マジックレイピア/ シャレンレイピア
BLADE	9000	ラストブレード/ ルーンブレード/ フォトンブレード
日本刀	12000	風切りの太刀/ 骨喰いの太刀/ 海鳴りの太刀
WING	11000	シルフウイング/ ソニックウイング/ コスモウイング
LANCE	12000	ゲイルランス/ ホーリィランス/ ドラグーンランス
SPEAR	9000	シルバースピア/ カウンタービア/ ランスロットスピア
HALBERT	13000	ブレイブハルバード/ ロードハルバード/ アークハルバード
AXE	8000	ヒートアックス/ ギガントアックス/ ドラゴンアックス
TOMAHAWK	6000	ルーントアックス/ キラートアックス/ スカイトアックス
MACE	9000	セイントメイス/ リベンジメイス/ トールハンマー
ANK	15000	スピンアンカー/ クラッシュアンカー/ グラビティアンカー
CLAW	6000	ミスリルクロウ/ タイガークロウ/ ベルセルククロウ
GLOVE	5000	スパイクグラブ/ マッスルグラブ/ スパークグラブ
ANCHOR	5500	ギガントナックル/ ミストナックル/ ワイヤーナックル
ROD	13000	メイズロッド/ ミルキーロッド/ アルケミーロッド
WAND	14000	フールワンド/ チャームワンド/ ウイッチワンド
ANKH	12000	ドルイドアンク/ サイレントアンク/ セラフィックアンク
矢	13000	月光之矢/ 龍骨之矢/ 破魔之矢
QUARREL	12000	ミスリルクォレル/ フレイムクォレル/ ソニッククォレル
SHELL	15000	マグナムシェル/ ストームショット/ メテオショット
手裏劍	7500	紫電卍/ 八方手裏劍/ 風魔手裏劍
鳥咀	400	銀のくちばし
WHIP	13000	クイーンウイップ/ 愛のムチ/ ムッチムチ

材料：米斯里魯的碎片

類別	費用	完成品
輔助裝備	1500	パワーリング
輔助裝備	1500	プロテクトリング
輔助裝備	1500	マジックリング
輔助裝備	1500	ゲイルリング
輔助裝備	1500	アタックリング
輔助裝備	1500	マスターリング
輔助裝備	1500	アルテミスピアス
輔助裝備	1500	マルスチェイン

材料：黑暗物質

類別	費用	完成品
SWORD	12000	ダークサイドソード
日本刀	12000	村正
BLADE	14000	イビルハルバード
AXE	10000	イビルアックス
CLAW	8000	ジギタリスクロド
ROD	16000	デーモンロッド
矢	16000	カンタレラの矢



MELTYLANCER 銀河少女警察 RE-INFORCE

完全重點攻略

製造商：IMADIO	售價：7800日元(特別版8800日元)
發售日：發售中	容量：3 CD-ROM

SLG MEM SEGA SATURN

TEXT BY 酒井明樹



故事

2088年地球加盟銀河聯邦同盟後兩年，地球人類的科學技術急速發展，開始有越來越多的外星人移民到地球，地球人類亦遂漸接受外星的文化，所以沒有造成很大的混亂，而現在的地球亦被認為銀河聯邦中標準的惑星。

協助地球維持宇宙移民及文化交流上的平穩，背負着保護地球的使命和撲滅外星人的罪行，他們便是銀河警察機構(GPO)中的部隊「MELTYLANCER」。

主角RANDY是銀河警察機構(GPO)培訓學校的畢業生，準備於地球的東面大都會的GPO機動警察署當搜查官後補生，而在降落地球的途中遇到敵人，他雖然勇敢地迎擊敵人，但可惜有心無力，被敵人擊倒，幸好MELTYLANCER隊突然出現而且把敵人擊倒，她們的巧妙組織卻令RANDY十分驚嘆，到了GPO總部監察官介紹了各人後，3個月的基礎訓練亦隨即開始。

遊戲的目的

主角RANDY是GPO的搜查官候補生，亦是GPO的唯一一位男性成員，目的是在兩年內考取上級搜查官的資格，進昇的條件是視乎RANDY本身的個人評價，第一年目的是進昇為正規搜查官，成功進昇後，會因應條件而進修專門科目，分別有SEARCHER(搜查能力LV比其餘兩項高)、INSPECTOR(指揮能力LV比其餘兩項高)或COMMANDER(戰鬥能力LV比其餘兩項高)是三條不同的分岐路線，負責訓練RANDY的人員是六位少女警察前輩，六位少女在三條不同路線中都雍有不同的結局，而且除了這18個結局之外還有PATTY的兩個結局、RANDY的普通結局和BAD-ENDING結局共21個結局。

進昇資格

職級	個人評價	特別條件
二級搜查官	1500	進入第2年後
一級搜查官	2500	/
特別搜查官	3500	/
名譽搜查官	4500	/

訓練值一覽表

搜查實習

人物	知識	直感	判斷
SYLVY	□	□	○
ANGELA	△	◎	△
SAKUYA	○	□	□
JUN	□	○	□
NANA	◎	△	△
MELVINA	△	△	◎





基礎訓練

人物	體力	精神	常識
SYLVY	△	△	◎
ANGELA	◎	△	△
SAKUYA	△	◎	△
JUN	○	□	□
NANA	□	○	□
MELVINA	□	□	○

模擬戰鬥

人物	攻擊	防御	敏捷
SYLVY	□	□	○
ANGELA	○	□	□
SAKUYA	△	◎	△
JUN	□	○	□
NANA	◎	△	△
MELVINA	△	△	◎





表情一覽表

表情	協調	好意
憤怒(紅色)	0-9	/
傷悲(紫色)	10-24	/
思考(藍色)	25-34	/
平常(天空藍)	35-74	/
笑(黃色)	75以上	/
害羞粉(紅色)	80以上	/

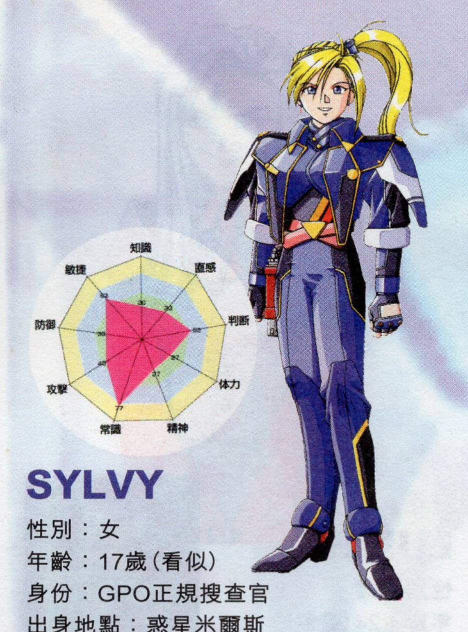
必殺技表

階級	SEARCHER編及INSPECTOR編	COMMANDER編
未昇級	RIOT KICK PSYCHO SMASH	/
二級搜查官	RANDY BOOMERANG	STAR BLADE
一級搜查官	RANDY回復	HERO KICK
特別搜查官	RANDY特攻隊長	子彈DOSATTACK
名譽搜查官	三重素PLASMA	/

約會率一覽長

平時選擇對象	約會主角的可能人物
SYLVY	1)JUN 2)ANGELA 3)MELVINA
ANGELA	1)SAKUYA 2)MELVINA
SAKUYA	1)NANA 2)SYLVY 3)MELVINA
JUN	1)SYLVY 2)SAKUYA 3)MELVINA
NANA	1)ANGELA 2)JUN 3)SAKUYA
MELVINA	1)SYLVY 2)SAKUYA

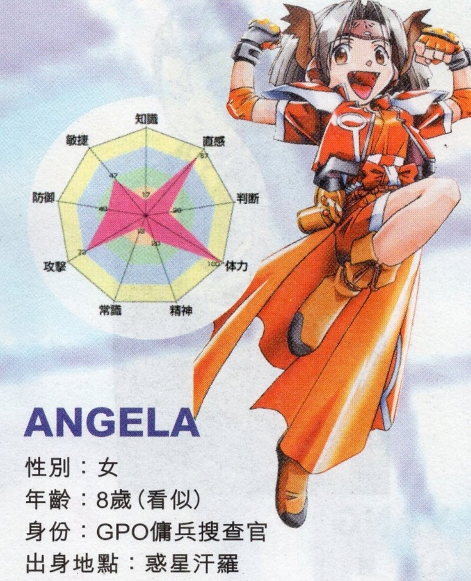
人物介紹



SYLVY

性別：女
年齡：17歲(看似)
身份：GPO正規搜查官
出身地點：惑星米爾斯

父親是FBI的搜查官，其母親則是前惑星的監察官，而她便是GPO的出色搜查官，她是一位性格開朗而且有強烈正義感的完美主意者，在GPO中雍有領導能力，是RANDY的契姊姊，特殊技能是超筋力解放和飛行，槍法超群是處理任務的良材。



ANGELA

性別：女
年齡：8歲(看似)
身份：GPO傭兵搜查官
出身地點：惑星汗羅

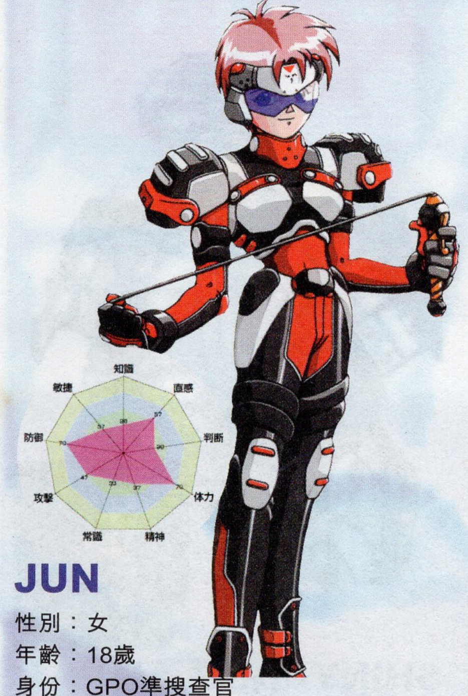
她是星惑星汗羅的太古種族所製造的兵器，最喜歡吃東西、睡覺、遊玩和戰鬥，最怕便是受到管制和縛束，她是由SYLVY的母親所收養，所以SYLVY亦當她親妹妹一樣。她使用的特殊技能為仙術，由於她擁有鐵石般的身體和敏捷靈活的身手，所以是戰鬥材料。



SAKUYA

性別：女
年齡：18(看似)
身份：GPO準搜查官
出身地點：惑星撒古斯頓

她是聖阿卡尼斯特寺院的1級司祭，來地球的目的除了協助多年的好友SYLVY之外，還為了自已的修行工作和傳教，經常以森羅萬丈和強勁的精神能力來完成搜查任務，其特殊技能為神術，是一些以祈求之力令受傷的乘員回復體力的神術，可是她卻是一位體質虛弱的女子不適合在前線作戰。



JUN

性別：女
年齡：18歲
身份：GPO準搜查官
出身地點：地球亞洲地區EMP

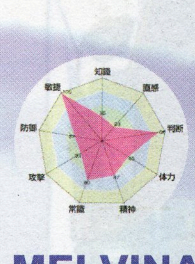
她在高中學生時候曾受到外星人的改造，令她雍有一幅能變身的驅體，可以很的速度裝備上新型的裝甲，她亦是一位空手道及電單車的愛好者，而在今年的春天她將會考取EMP大學。由於她雍有綽越的運動神經，配合裝甲後便可發揮出凌厲的戰鬥力。



NANA

性別：女
年齡：11(看似)
身份：GPO準搜查官
出身地點：異世界

她是異世界的一名魔法少女，由於次元出現了裂口，故導致大量罪犯逃至地球，而她卻為了追捕那些罪犯而來到地球，她的祖父是魔法國的近衛將軍，可能由於這個關係，所以她的自我中心很強，她愛好烹任，特殊技能是擁有強大攻擊力的魔術，但是搜查能力卻是隊中最差的一個。



MELVINA

性別：女
年齡：19(看似)
身份：GPO幹部
出身地點：惑星度斯士達斯

她是EMP分署的署長，同時亦是GPO的重要支援企業麥加靈的太子女，她對部下的要求十分高，在外觀上他的氣質及威嚴令人簡值不相信她是只有十九歲的少女，而她的特殊技能是利用精神波的能量變換地便用戰鬥和飛行能力，劍術亦十分高明，喜歡手持着家傳的聖劍戰鬥。



PATTY

性別：女
年齡：6歲(看似)
身份：?
出身地點：?
主角RANDY在一間不明的秘密組織的築物內發現這位女孩，她除了自已的姓名之外，其他所有的記憶都全部消失，因為不知道她的真正份，所以暫時居住在GPO分署，主要由RANDY所保護。



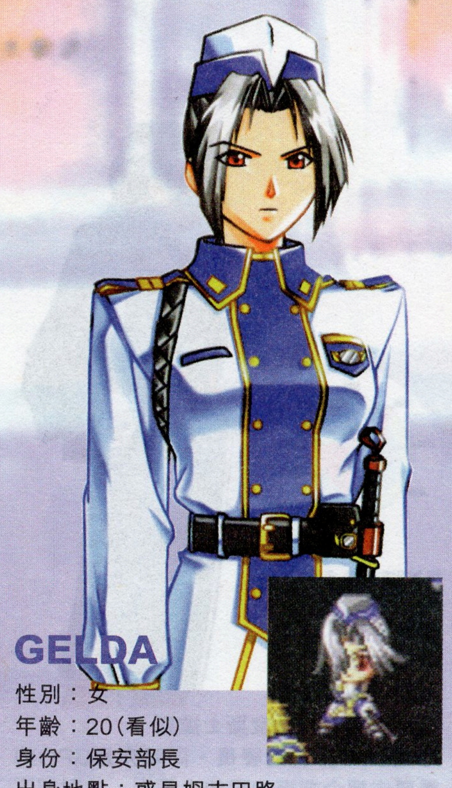
YANG

性別：男
年齡：30(看似)
身份：銀河商人
出身地點：惑星斯依落
他是米路基馬地球支店的店長，是一個天生的生意人，只是在很短時間中公司已經成為商業區中的大機構。他是一名獨身男子，得力助手是LUISE。



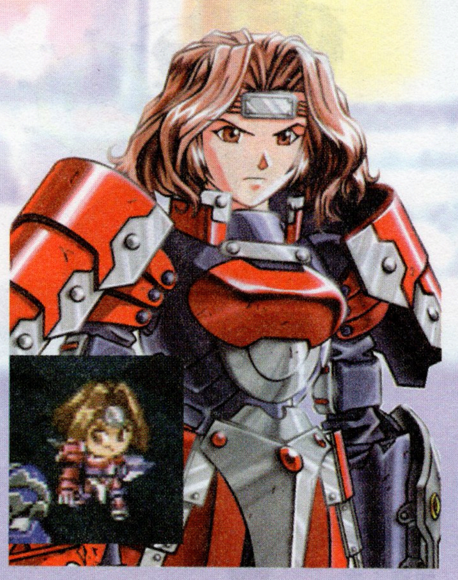
LUISE

性別：女
年齡：24(看似)
身份：銀河商人
出身地點：惑星姆支巴路
她是米路基馬地球支店的營業部長，經常帶著微笑，氣質高雅而且交際手碗不俗，接待技術熟練，成是公司的重要成員，未婚，是GELDA的姊姊。



GELDA

性別：女
年齡：20(看似)
身份：保安部長
出身地點：惑星姆支巴路
她是米路基馬地球支店的保安部長，就算一些很嚴恪的任務都處理得十分妥當，能使用警棒和短劍，而且精通格鬥的技術，並且達到特別的A級程度，亦懂得使用火炎彈。是LUISE的妹妹。



REIKA(御堂玲華)

性別：女
年齡：20(看似)
身份：EMP警察警視、維新組大將
出身地點：地球亞洲地區EMP出身
她是持別機動班的鬼隊隊長，EMP警察內部的反銀河連邦派的急先鋒，而且亦反對外星人的干涉，所以對GPO的敵意很重，另一方面她在部隊內的信望很高，裝備是紅色的「朱雀」機動裝甲服。



SHINYA(相馬真也)

性別：男
年齡：18(看似)
身份：EMP警察警部補助，維新組的副官
出身地點：地球亞洲地區EMP出身
地是特別機動班的機動部隊、隱密眾的總隊長，他的入隊是因為由於御堂玲華極力要求，他是一個格鬥的天才，而他的裝備是「白虎」機動裝甲。



KYOUMA(葦名恭馬)

性別：男
年齡：22(看似)
身份：EMP警察警部、維新副將
出身地點：地球亞洲地區出身
他是特別機動班內的實動部隊，是侍眾的總長亦是警察官，而他所裝備的是火力強勁的「青龍」機動裝甲。



KALMINA

性別：女
年齡：18(看似)
身份：破式神官
出身地點：惑星家花安魯
她原本是聖阿卡尼斯特寺院的僧兵，在修行的時候因為再次犯罪而破了門規，她的性格粗暴、小器、十分喜歡金錢，而且對自己的實力很自信。



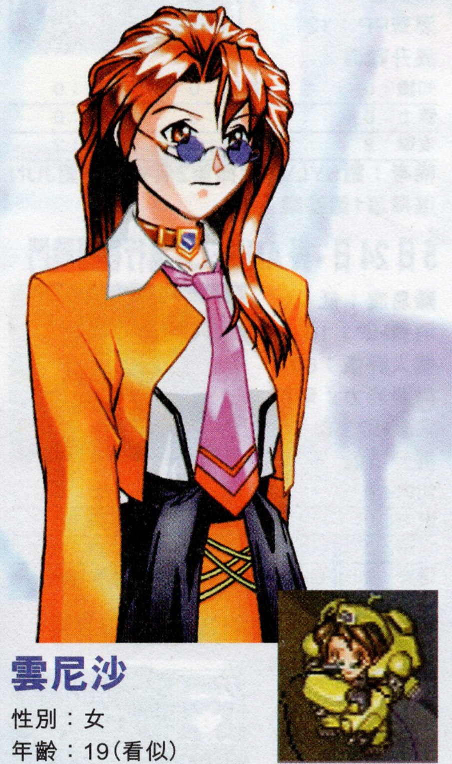
LISA

性別：女
年齡：15(看似)
身份：破戒神官
出身地點：惑星支母斯
她本來亦是聖阿卡尼斯特寺院出身，擔任司祭的工作，被稱為神童的她由於對教義過份認識而越軌破了門規，偷取聖鐘的作戰計畫亦是由她提議的。



FELNA

性別：女
年齡：18(看似)
身份：破戒神官
出身地點：新古斯多
她原本是在聖阿卡尼斯特寺院擔任助祭的工作，因為多次斯詐的關係而被逐出寺院，她擁有銀河貴族的血統，而且對權力這類東西十分感興趣。



雲尼沙

性別：女
年齡：19(看似)
身份：PRODUCER
出身地點：？
(VEM)裏面的女PRODUCER擁有天才的頭腦，來到地球的目的是發掘歌星新秀，亦因為這樣而四出奔走。
第一年的事件攻略



利基路

性別：男
年齡：19(看似)
身份：MANAGER
出身地點：？
他是(VEM)的MANAGER，經常因為PRODUCER的奇怪大膽很為而感到煩惱，亦是集團的主腦。

第一年的事件攻略

4月5日-與SYLVY一起的工業區的巡邏

難易度：低
消費HP：18
個人評價：60
需要能力：搜查
消費PP：18
提升數值



知識：1	直感：1	判斷：2
體力：0	精神：0	常識：0
攻擊：2	防御：0	敏捷：0

備考：選擇第1個答案；與SYLVY一起對付敵人。有戰鬥發生

4月12日-與ANGELA一起的港灣區巡邏

難易度：低
消費HP：18
個人評價：60
需要能力：搜查
消費PP：12
提升數值



知識：0	直感：2	判斷：0
體力：0	精神：0	常識：2
攻擊：2	防御：0	敏捷：0

備考：選擇第2個答案；問她關於那些花的東西

4月18日-到分署外看花

備考：是星期日，為了慶祝RANDY新加入GPO。

4月19日-與SAKUYA一起巡邏

難易度：低
消費HP：18
個人評價：60
需要能力：搜查
消費PP：12
提升數值

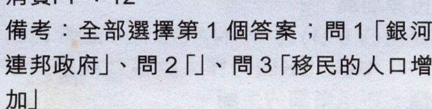


知識：2	直感：0	判斷：2
體力：0	精神：0	常識：2
攻擊：0	防御：0	敏捷：0

備考：/

4月26日-與JUN的特別講義

難易度：/
消費HP：18
個人評價：/
需要能力：搜查
消費PP：12



備考：全部選擇第1個答案；問1「銀河連邦政府」、問2「」、問3「移民的人口增加」

5月3日-與NANA一起到住宅區巡邏

難易度：低
消費HP：18
個人評價：60
需要能力：戰鬥
消費PP：12
提升數值

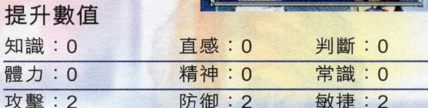


知識：2	直感：1	判斷：1
體力：0	精神：2	常識：0
攻擊：0	防御：0	敏捷：0

備考：選擇第2個答案；說NANA是適合

5月10日-與MELVINA一起在署處理文件工作

難易度：/
消費HP：18
個人評價：？
需要能力：搜查
消費PP：12



備考：選擇第1個答案；繼續處理報告書，MELVINA會送來珈琲一杯。

5月17日-與SYLVY進行模擬戰鬥

難易度：低
消費HP：18
個人評價：60
需要能力：戰鬥
消費PP：12
提升數值



知識：0	直感：0	判斷：0
體力：0	精神：0	常識：0
攻擊：2	防御：2	敏捷：2

備考：對SYLVY選擇第2個答案，對JUN選擇第1個答案

5日24日-與ANGELA進行模擬戰鬥

難易度：低
消費HP：10
個人評價：60
需要能力：戰鬥
消費PP：8
提升數值



知識：0	直感：0	判斷：0
體力：0	精神：0	常識：0
攻擊：3	防御：1	敏捷：2

備考：MINI GAME出現，「ANGELA的捕捉」

5月31日-與SAKUYA的搜查實習

難易度：低
消費HP：18
個人評價：60
需要能力：搜查
消費PP：12
提升數值

知識：2	直感：1	判斷：2
體力：0	精神：1	常識：0
攻擊：0	防御：1	敏捷：0

備考：/

6月7日-與JUN到EMP警署

難易度：/
消費HP：18
個人評價：？
需要能力：戰鬥
消費PP：12



備考：選擇第1個答案；「現在不是道歉的時候」

6月14日-與NANA的巡邏2

難易度：低
消費HP：18
個人評價：60
需要能力：搜查
消費PP：12
提升數值



知識：0	直感：0	判斷：0
體力：0	精神：2	常識：0
攻擊：2	防御：1	敏捷：1

備考：選擇第1個答案；「NANA是溫矛的」

6月21日-與MELVINA的巡羅

難易度：中
消費HP：18
個人評價：60
需要能力：搜查
消費PP：12
提升數值



知識：0	直感：1	判斷：1
體力：1	精神：1	常識：0
攻擊：2	防御：0	敏捷：0

備考：選擇第2個答案；「拒絕他們」

8月23日-巡邏強化月份

難易度：高
消費HP：10
個人評價：60
需要能力：搜查
消費PP：8
提升數值



知識：0	直感：1	判斷：1
體力：1	精神：1	常識：0
攻擊：2	防御：0	敏捷：0

備考：選擇JUN或MELVINA會出現變身的片段，有戰鬥發生。

9月20-間諜搜查計畫

難易度：/
消費HP：10
個人評價：？
需要能力：搜查
消費PP：8



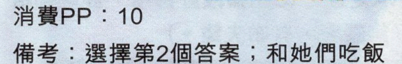
備考：選擇第1個答案，參加FORWARD班不會出現戰鬥但是有所選擇人物的跳舞CG，選擇BACKUP班戰鬥出現，而且再出現選擇，對ANGELA選擇1）使用她的臭覺，對NANA選擇2）使用她的魔法，如果選擇了BACKUP班便沒有了跳舞的CG畫面。

11月8日－對PATTY的照顧1（選擇SYLVY）

難易度：/
消費HP：20
個人評價：？
需要能力：搜查
消費PP：10
備考：選擇第1個答案；交給SYLVY負責

11月22日－對PATT的照顧2（選擇ANGELA）

難易度：/
消費HP：20
個人評價：？
需要能力：搜查
消費PP：10



備考：選擇第2個答案；和她們吃飯

11月29日－行政區的巡邏

難易度：易
消費HP：20
個人評價：60
需要能力：搜查
消費PP：10
提升數值

知識：1	直感：1	判斷：1
體力：1	精神：1	常識：1
攻擊：0	防御：0	敏捷：0

備考：/

12月6日－行政區的巡邏

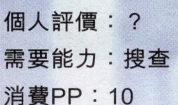
難易度：易
消費HP：20
個人評價：60
需要能力：搜查
消費PP：10
提升數值

知識：1	直感：1	判斷：1
體力：1	精神：1	常識：1
攻擊：0	防御：0	敏捷：0

備考：/

12月13－對PATTY的照顧3（選擇NANA）

難易度：/
消費HP：20
個人評價：？



需要能力：搜查
消費PP：10
備考：選擇第2個答案；「叫NANA嘗試教她」

12月20日－華麗的巡邏

難易度：易
消費HP：20
個人評價：60
需要能力：搜查
消費PP：10
提升數值

知識：0	直感：0	判斷：2
體力：2	精神：2	常識：0
攻擊：0	防御：0	敏捷：0

備考：/

1月3日－對PATTY的照顧4（選擇MELVINA）



難易度：/
消費HP：10
個人評價：？
需要能力：搜查
消費PP：8
備考：/

1月10日－運動會的出場



難易度：/
消費HP：10
個人評價：？
需要能力：搜查
消費PP：8
備考：/

1月24日－對PATTY的照顧5

難易度：/
消費HP：20
個人評價：？



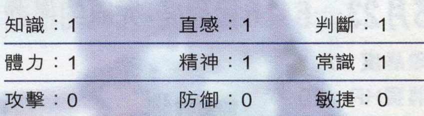
需要能力：搜查
消費PP：8
備考：選擇第1個答案；相信SAKUYA的診斷

2月7日－繁華街的巡邏

難易度：/
消費HP：20
個人評價：？
需要能力：搜查
消費PP：10
備考：選擇第1個答案；接受他們的道歉，有戰鬥出現。

2月14日－魔法棒的搜索

難易度：高
消費HP：20
個人評價：60
需要能力：搜查
消費PP：10
提升數值



知識：1	直感：1	判斷：1
體力：1	精神：1	常識：1
攻擊：0	防御：0	敏捷：0

備考：選擇第1個答案，如果搜查LV到達6，NANA的好意會大大提升。

2月21日－對PATTY的照顧6（選擇JUN）

難易度：/
消費HP：20
個人評價：？
需要能力：搜查
消費PP：10
備考：選擇第2個答案；交給JUN去辦

3月21日通緝犯罪集團

難易度：中
消費HP：10
個人評價：60
需要能力：搜查
消費PP：8
提升數值

知識：0	直感：0	判斷：1
體力：1	精神：1	常識：0
攻擊：1	防御：1	敏捷：1

備考：選擇第1個答案會使JUN及NANA的好意上升，而選擇第2個答案便會令ANGELA和SAKUYA的好意上升，有戰鬥出現。

SEARCHER 編事件攻略

4月25日－雜務處理

難易度：易
消費HP：10
個人評價：60
需要能力：搜查
消費PP：8
提升數值

知識：1	直感：1	判斷：1
體力：1	精神：1	常識：1
攻擊：0	防御：0	敏捷：0



5月9日-警護發掘新人的商隊

難易度：/
消費HP：30
個人評價：？
需要能力：搜查
消費PP：20
備考：/

5月23—6月6日期間-元氣的巡邏



難易度：/
消費HP：20
個人評價：？
需要能力：搜查
消費PP：10
備考：有戰鬥發生

6月6日-陽氣的巡邏

難易度：中
消費HP：30
個人評價：60
需要能力：搜查
消費PP：20
提升數值

知識：1	直感：1	判斷：1
體力：1	精神：1	常識：1
攻擊：0	防御：0	敏捷：0

備考：/

6月20日—7月18日-爽快的巡邏

難易度：中
消費HP：30
個人評價：60
需要能力：搜查
消費PP：20
提升數值

知識：1	直感：1	判斷：1
體力：1	精神：1	常識：1
攻擊：0	防御：0	敏捷：0

備考：選擇第1個答案，她們會以泳衣的姿態出現。

7月18日—7月25日-素敵的巡邏

難易度：中
消費HP：30
個人評價：60
需要能力：搜查
消費PP：20
提升數值

知識：1	直感：1	判斷：0
體力：2	精神：2	常識：0
攻擊：0	防御：0	敏捷：0

備考：/

8月1日-書類的整理

難易度：低
消費HP：10
個人評價：60
需要能力：搜查
消費PP：8
提升數值

知識：0	直感：1	判斷：2
體力：0	精神：2	常識：0
攻擊：2	防御：0	敏捷：0

備考：選擇第2個答案使前輩的好意上昇。

8月8日—9月19日-公園的警備

難易度：中
消費HP：30
個人評價：60
需要能力：搜查
消費PP：20
提升數值

知識：0	直感：2	判斷：0
體力：2	精神：2	常識：0
攻擊：0	防御：0	敏捷：0

備考：/

8月15日-繁華街巡邏

難易度：中
消費HP：30
個人評價：60
需要能力：搜查
消費PP：20
提升數值

知識：1	直感：1	判斷：1
體力：1	精神：1	常識：1
攻擊：0	防御：0	敏捷：0

備考：進入魔法NANA編

8月21日-烏鴉群再次出現

那天是星期日所以要特別注意，再次收到消息有烏鴉群出現，情報中的少女又再次出現，究竟她是誰！？(老土D掛！係人都知啦！)



8月22日-在署內處理文件(ANGELA)

難易度：中
消費HP：30
個人評價：60
需要能力：搜查
消費PP：20
提升數值

知識：0	直感：0	判斷：0
體力：2	精神：2	常識：2
攻擊：0	防御：0	敏捷：0

備考：/

8月29日-繁華街特別警戒

在任務中突然見到一些怪光，原來是NANA變身，(E啲橋段好舊嗜，變身都唔係好夠精彩，有啲失望。)



9月4日-SOLO和契約

會有戰鬥發生，其後NANA把自己的血給SOLO，完成「血之盟約」，SOLO以後便成為NANA的手下。



9月25日-魔物退治

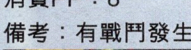
經常仍然有大量烏鴉出現及有婦女被襲擊的報告，為了調查真相NANA、SOLO與RANDY一起進行搜查工作，發現一隻殭屍，所以有戰鬥出現。(人善殭屍先生大戰魔法少女立即上演。)



10月3日-迎賓館的警備

難易度：/
消費HP：10
個人評價：搜查
需要能力：搜查
消費PP：8
備考：有戰鬥發生







10月9日及10月16日-SAKUYA搜索

在聖鐘被搶走後，SAKUYA突然失蹤，在10月9日及16日兩個星期日的MEETING都選擇SAKUYA便會看到她喝醉的樣子。



10月24日-必死的巡邏

難易度：/
消費HP：20
個人評價：？
需要能力：搜查
消費PP：10
備考：有戰鬥發生





11月14日—11月28日-GPO之大掃除

難易度：中
消費HP：30
個人評價：60
需要能力：搜查
消費PP：20
提升數值

知識：1	直感：1	判斷：1
體力：1	精神：1	常識：1
攻擊：0	防御：0	敏捷：0

備考：/

11月21日—11月28日-與ANGELA巡邏

難易度：中
消費HP：30
個人評價：60
需要能力：搜查
消費PP：20
提升數值

知識：0	直感：0	判斷：0
體力：2	精神：2	常識：2
攻擊：0	防御：0	敏捷：0

備考：/

12月12日-參加歌唱比賽

難易度：中
消費HP：30
個人評價：60
需要能力：搜查
消費PP：20
提升數值

知識：0	直感：0	判斷：1
體力：2	精神：2	常識：1
攻擊：0	防御：0	敏捷：0

備考：/

12月26日-演唱會場的搜查

難易度：/
消費HP：10
個人評價：？
需要能力：搜查
消費PP：8
備考：有戰鬥出現





1月2日 PATTY的搜索

難易度：/
消費HP：30
個人評價：？
需要能力：搜查
消費PP：20
備考：/



1月9日 PATTY的搜索2

難易度：/
消費HP：30
個人評價：？
需要能力：搜查
消費PP：20
備考：/





2月6日-犯罪集團的據點搜索

難易度：/
消費HP：10
個人評價：？
需要能力：搜查
消費PP：8
備考：/



2月27日-破戒神官之追跡

難易度：高
消費HP：10
個人評價：60
需要能力：搜查
消費PP：8
提升數值



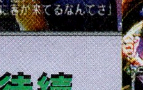
知識：0	直感：0	判斷：0
體力：2	精神：2	常識：0
攻擊：2	防御：0	敏捷：0

備考：選擇答案2有戰鬥出現

3月20日-不知明的鐘聲搜索

難易度：高
消費HP：10
個人評價：？
需要能力：搜查
消費PP：8
備考：有戰鬥出現







次回待續

攻略一族

スパロボット大戦F 完結編

攻略：赤目黑龍（鳴謝：G＋犬之介。魔鬼終結者TAZ）

超級機械人大戰F完結編

完全攻略第4篇

SRPG

製造商：BANPRESTO　發售日期：4月23日　售價：6800日圓
記憶：198(SYSTEM)．89 (EACH SAVE)

MEM

SEGA SATURN

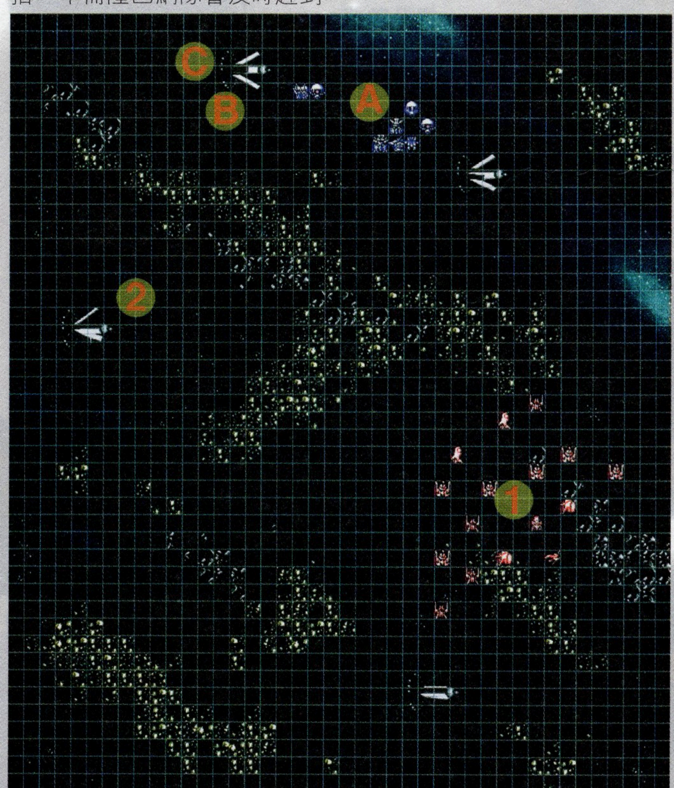
宇宙篇 第68話 由燈火變成巨炎

灯火は炎となりて

勝利條件：敵方全滅
失敗條件：我軍全滅

為了要得到最有效的分析，便一定要借助NERV中的思考型電腦MAGI分析才能，不過，要使用這部思考型電腦MAGI，便要先得到碇司令的許可。另一方面，眾人正討論着如何對待紀捷的問題，雖然喜茜堅決要將他處決，不過到了最後，大家決定給紀捷一個機會，讓他成為伊狄安的成員，亦正可以分擔一下葛斯麥的負荷，話雖如此，眾人仍會不時監視他的行動。

正當比查和雅露他們在進行機動戰士進行訓練時，保士達的基華札和妮爾卻突然率領大軍出現。在這時候決戰對我軍非常不利，因為實力相距太大了，所以眾人只好逃走，不要硬拼，不久之後，伊狄安便會出現為大解困，然而這時麥．高比所帶領的DC軍又出現了出現了，幸而他們暫時不會發動任何的攻擊，所以眾人不會被敵人挾攻。不過另一方面，奧津會對我軍窮追不捨，幸而隆巴納隊會及時趕到。



這場戰鬥其實是非常的簡單，因為兩方面的敵人不會在同一時間向隆巴納隊發動攻擊，所以可以採取逐一擊破的戰術，首先是對付一直追着伊狄安的重戰機，這也是比易對付的，因為敵人的HP並不太過高，所以應不會太難應付的，當重戰機敵人被消滅得七七八八時，巴庫戈朗軍便會開始發動攻擊。因為消滅了之前的敵人，本隊的氣力也有了一定的增加，而使用MAP兵器的機體亦可以開砲了，以殖民星為根據地，便可以輕易的將餘下的敵人消滅。

戰鬥結束之後，布拉度得知其實比查等人原來不是要作甚麼訓練，而是想將機體變賣，他們的行動完全使布拉度「光火」，更少有地向他們報以「怒拳」，然後命令他們進入反省房中自我檢討。另一方面，巴庫戈朗軍的赫麗拉因為未能和母星取得聯絡，於是達林將她介紹給斯諾哥，斯諾哥出奇地願意提供補給和食物給巴庫戈朗軍。原來斯諾哥這次出手相助是另有用意的，他是抱一種多一個朋友比多一個敵人好，而且亦可以令隆巴納隊更加弧立。



■糟了！連DC軍也來了！

HP ?????/????? EN 161/210 反 HP 17184/20000 EN 406/410
3046
カーシャ
「きゃあっ！ ギジェ！ イデオンのゲージは どうなってるの!?」

■讓伊狄安捱捱打可以使他力量大增呢！

機體資料

我軍初期機體（A）		
ZZ高達	（捷度）	
GP-03	（哥奧）	
渣古改	（基斯）	
靈格斯B.W.S.	（呂嘉）	
高達mkII	（雅露）	
G-防衛號	（比查）	
渣古改	（莫頓）	
舊渣古	（伊築）	
敵方初期機體（1）		
奧津	（妮爾）	LV46
沙捷奧巴斯	（基華札）	LV47
阿修羅宮殿	（希基拿）	LV45
阿修羅宮殿	（安東）	LV45
寶爵	（親衛隊）	LV43 × 6
古侖	（親衛隊）	LV43 × 4
A－多魯	（保士達兵）	LV43 × 2
我軍增援機體（B）（第三回合我軍順序）		
伊狄安	（葛斯麥）	LV51
敵方（黃色）增援機體（2）（第四回合敵順序）		
古拉普捷比	（麥．高比）	LV46
嘉比娜．泰娜	（精英兵）	LV43 × 6
維路．維娜	（精英兵）	LV43
愛美號	（強化兵）	LV43 × 2
普魯．普羅	（強化兵）	LV43 × 2
娜芙莉西亞	（強化兵）	LV44
我軍增援機體（C）（第六回合我軍順序）		
新亞加瑪（布拉度）		
自選最多9部機體		



宇宙篇 第69話 出擊，GUNBUSTER
出撃、ガンバスター

勝利條件：敵方全滅
失敗條件：富士皇后號擊毀/ GUNBUSTER被擊毀/ 我軍全滅

這話之前的故事其實是和OVA非常相似的，這時的高谷典子正接受着教練的訓練，一直冷眼旁觀的和美終於也忍不住了，她向教練提出由她一人駕駛GUNBUSTER，不過，GUNBUSTER如果不是由兩個人駕駛的話，是不能發揮出真正實力的，所以教練斷言拒絕了和美的要求。而由於空間有不尋常的反應，於是田代艦長便發出求救訊號……

這一戰的初段真是令人非常煩惱，因為只有富士皇后號獨力對抗巴庫戈朗軍的漢尼巴努，所以好像非常難打，不過，以富士皇后號的裝甲，應可以將初段的敵人擊退，不過仍然會受到一定程度的傷害，當消滅了初段的敵人之後，便會應付隨之而來的前來更多的敵人，這時候一定要先使用根性補一補HP，然而，這次的補HP其實是功效不大的，因為當敵人作一次攻擊後，富士皇后號會受到極大的破壞，眼見將要被擊沉之際，典子本來是想一個人駕駛GUNBUSTER出擊的，不過，取後典子也被和美勸服，一同駕駛GUNBUSTER出擊。（這是和原作的故事完全不同的，但為何播同樣的片段呢？）

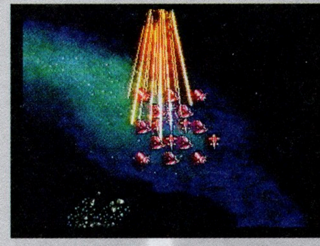
為了要為被圍困而且受到重創的富士皇后號解圍，GUNBUSTER一定要使用強大的MAP兵器盡快將敵機剛度．巴奧和亞狄哥消滅，要達到目的，便要使用如熱血和必中等的精神力量。當GUNBUSTER將漢尼巴努的加德曼．贊後擊倒後，由馬士文率領的DC軍便會出現，另一方面，收到了求救訊號的隆巴納隊也於此時趕到。

大家可以方心，敵人的數目和我軍的其實差不多，所以就算



■富士皇后號再次被圍攻。


■GUNBUSTER出動！


■這便是GUNBUSTER的MAP兵器了！



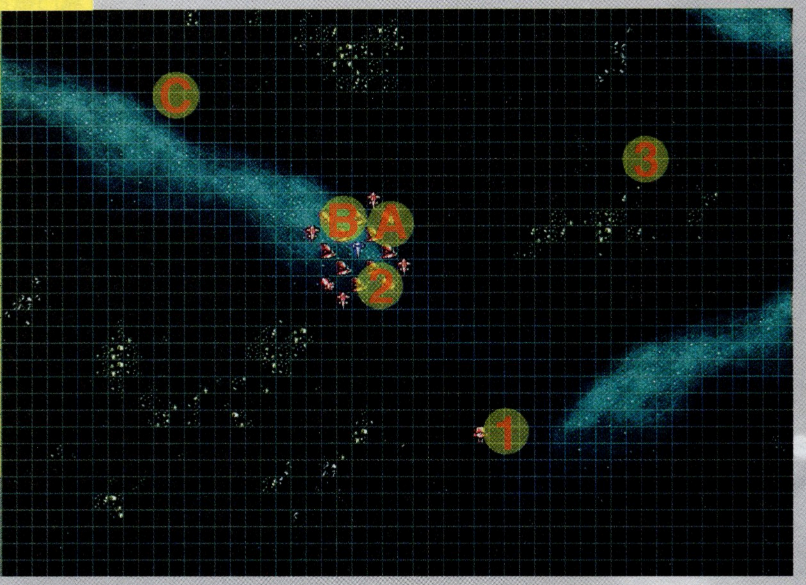
■只要消滅漢尼巴魯便一了百了！

一對一也有着數，而只要馬士文的哈曼號被擊落，其餘的DC軍也會撤退。（如果之前不將漢尼巴魯消滅，DC軍便會在第8回合才出現，並和漢尼巴魯互相殘殺，至於隆巴納隊則會在GUNBUSTER沒有能源後才出現。）

戰鬥完結之後，富士皇后號是不會立刻加入的，因為他們要回基地進行調校，不過田代艦長答應一定會回來助戰的。至於這艘富士皇后號是由宇宙開發公團所製造的　星航行艦，其中一個支持這個開發計劃的正是萬丈的破嵐財團。另一方面，原來在地球之上，甲兒等人已將惡魔高達消滅，而且正準備上宇宙和眾人會合。

機體資料

機體	駕駛員	等級
我軍初期機體（A）		
富士皇后號	（田代艦長）	LV50
敵方初期機體（1）		
加德曼．贊	（漢尼巴努）	LV47
敵方初期機體（2）		
基度．麥克	（巴庫戈朗兵）	LV45 × 4
亞狄哥	（巴庫戈朗兵）	LV45 × 4
剛度．巴奧	（巴庫戈朗兵）	LV43 × 8
我軍增援機體（B）（第二回合敵方順序）		
GUNBUSTER	（高谷典子）	LV50
敵方（黃色）增援機體（3）（敵方全滅或第8回合後）		
哈曼號	（馬士文）	LV47
安多拉	（哥頓）	LV46
紅勇士 J	（精英兵）	LV44 × 3
渣古 III	（精英兵）	LV45 × 2
加剎 C（MS）	（精英兵）	LV44 × 3
我軍增援機體（C）（敵方全滅或第 12 回合我軍順序）		
梭羅號（希斯）		
自選最多 15 部機體		





地上篇 第68話 被稱為惡魔的高達

悪魔と呼ばれたガンダム

勝利條件：敵方全滅
失敗條件：我軍全滅

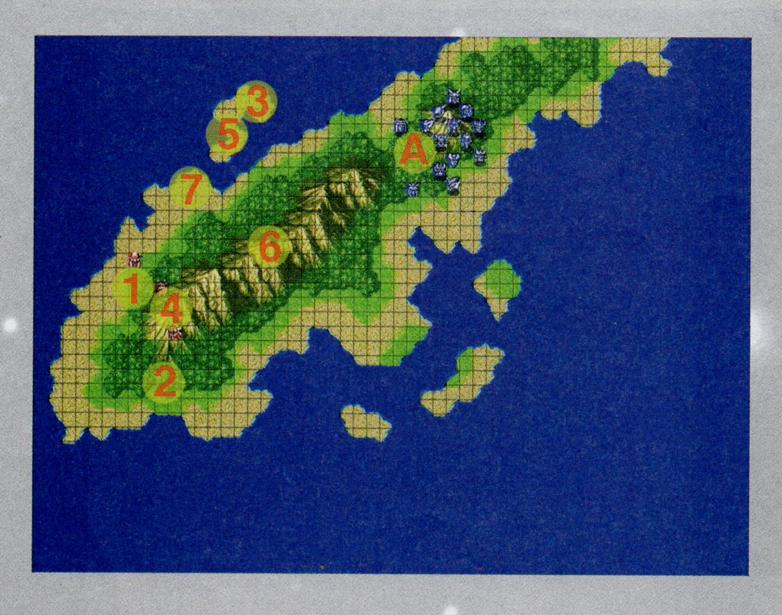
當眾人正為惡魔高達的去向而感到非常煩惱之際，萬丈突然通知隆巴納隊有關惡魔高達的所在，原來，這是從碇司處收到的情報。現在，惡魔高達原來是在一處稱為香港的城市之中，而惡魔高達的確實的藏身地便是「大嶼山」了，不過，這小島原來是黃潤發的地方……這樣一來，黃潤發豈不是變成了事件的重心人物？！

這一戰是非常的激烈，因為敵人的攻擊力非常不凡，再加上敵人的增援一次又一次的出現，而且全是有頭有面的人物和機體，如果在出戰之前不能好好的選擇機體，在出戰之後便會被敵人殺個片甲不留！至於戰略方面，由於下方的人是比較弱的，所以不用放出一些非常強的機體，只要使用3部EVA(其實即是連同艦隻)便足夠了；而真正的戰鬥是在上方的，敵人的主力部隊會向山的上方移動，所以我軍亦要作出同樣的安排。

在第3回合出現的本都等人，雖然不是敵人，不過亦不會主動攻擊DC軍，然而，當他們的目標惡魔高達出現後，本都等人便會派出GOD尼羅斯出戰，而且3艘戰艦亦會加入戰鬥，可惜的是他們是會和我軍「爭食」，為免被他們清場，便一定要將戰線移上前一些，否則，以這4部機體的力量，敵人是可以非常輕易的便被消滅。

這一話之中大家可能會有一個假設，便是可以說得亞路比，不過，事實上在裏是不可做到的，所以大家要接將她擊倒，然而當美少女高達被擊倒之後，亞路比竟然會乘坐高達笑傲江湖出現，如果大家以為只要打倒美少女高達便可以成功的話便會得到非常可悲的結局，便是被亞路比打倒！所以最好是有兩部機體一同出擊，一部用來消滅美少女高達，另外一部則是用來對付笑傲江湖。

在這戰之中最難打的其實是東方不敗的尊者高達。他先會以「騎乘」姿態出現，打倒他一次之後，他會再以尊者高達型態出現，所以要小心安排攻擊的次序，避免有機會給他反攻。





■眾人知道了惡魔高達的所在。



■本都等人此來的目的是……



■這便是美少女高達的攻擊……



■惡魔高達不是易對付的！

機體資料

機體	駕駛員	等級
我軍初期機體（A）		
神高達	（多蒙）	
自選戰艦 1 艘		
自選機體 12 部		
敵方初期機體（1）		
高達天劍絕刀	（米基羅）	LV46
高達獅王爭霸	（卓普文）	LV46
美少女高達 B	（亞路比）	LV45
敵方增援機體（2）（第 2 回合敵方順序）		
飛行要塞古路	（地獄博士）	LV47
飛行要塞古路	（修羅男爵）	LV46
光波獸比多諾	（人工知能改）	LV44
機械獸捷路巴 M9	（人工知能改）	LV43 × 3
菈莉 X1	（人工知能改）	LV43 × 2
戰鬥獸古拉多利奧	（人工知能改）	LV43 × 2
機械恐龍	（人工知能改）	LV43 × 2
戰鬥獸奧比路斯	（人工知能改）	LV43
機械恐龍贊吾 II	（人工知能改）	LV42
敵方（黃色）增援機體（3）（第 3 回合敵方順序）		
本都艦	（本都）	LV46
加多魯艦	（加多魯）	LV46
格蘭古魯艦	（格蘭古魯）	LV46
敵方增援機體（4）（第 5 回合敵方順序）		
惡魔高達	（京二）	LV44
敵方（黃色）增援機體（5）（惡魔高達出現之後）		
GOD 尼羅斯	（人工知能改）	LV44
敵方增援機體（6）（敵機數目少於 10 部時）		
戰鬥獸古拉多比奧	（人工知能改）	LV44
戰鬥獸奧比路斯	（人工知能改）	LV43
機械恐龍沙古	（人工知能改）	LV43
敵方增援機體（地點隨亞路比位置而定）（美少女高達被擊倒後）		
高達笑傲江湖	（亞路比）	LV45
敵方增援機體（7）（惡魔高達被擊倒後）		
尊者高達（騎乘）	（東方不敗）	LV48



地上篇　第69話　瞬間通往宇宙

光瞬く宇宙へ

勝利條件：敵方全滅
失敗條件：被敵人侵入基地/ 我軍全滅/ 母艦被破壞

在不斷的戰鬥之中，眾人已經非常的疲倦，而且，對某些人而言，戰鬥已變成了一種的「負累」，就如多蒙便是一個非常好的例子，因為他身邊的人一個一個的變成敵人，先是一直以來尊敬重的師匠，接着又有自己唯一的親人——哥哥，這些的打擊使多蒙對自己完全失去信心，就連對「KING OF HEART」這稱號感到有點兒的恐懼，他差點兒便不能再次的站起來，幸而有玲在他身邊鼓勵他，才可以使他重新振作起來。

由於在地上的敵人已經被滅得七七八八，所以現在眾人要往宇宙和其他的隊員會合，不過，正當眾人要往宇宙進發的時候，敵人的部隊又出現了，所以，情況似乎是比較危險的了，因為如果基地被毀又或者戰艦被破壞也會變成作戰失敗，所以這戰是許勝不許敗的。

機體資料

我軍初期機體（A）	菈莉X1（人工知能改）　LV43
自選戰艦1艘	敵方初期機體（4）
自選機體12部	機械恐龍戴爾（人工知能改）LV44
敵方初期機體（1）	戰鬥獸捷加路（人工知能改）LV44×2
暗黑大將軍（暗黑大將軍）LV46	機械恐龍沙古（人工知能改）LV43
機械恐龍沙古（人工知能改）LV43×2	敵方初期機體（5）
戰鬥獸捷加（人工知能改）LV44	基路基魯根（人工知能改）LV44
戰鬥獸奧比路斯（人工知能改）LV44	戰鬥獸奧比路斯（人工知能改）LV44
敵方初期機體（2）	戰鬥獸古拉多利奧（人工知能改）LV44
光波獸比多諾（人工知能改）LV44	機械恐龍沙古（人工知能改）LV43
戰鬥獸古拉多利奧（人工知能改）LV44	敵方增援機體（6）（第3回合敵方順序）
戰鬥獸奧比路斯（人工知能改）LV44	戰鬥獸奧比路斯（人工知能改）LV44×2
敵方初期機體（3）	戰鬥獸古拉多利奧（人工知能改）LV44
機械恐龍（人工知能改）LV44	機械恐龍沙古（人工知能改）LV43
機械恐龍（人工知能改）LV43	敵方增援機體（7）（敵方機體數目少於5部時）
機械獸捷路巴M9（人工知能改）LV43	高達笑傲江湖（黃潤發）LV45



■得到玲的鼓勵，多蒙再次充滿生氣。

這一戰的戰略是非常有趣的，因為敵人是會從5個不同的方向發射基地發動攻擊，所以我軍亦要分成多個部份作出反擊，然而，在每個小隊之中只會有3至4部機體，因此在分配時要非常小心，而在左的敵人「基路基魯根」要非常小心，因為他在被擊倒之後便會變成第二型態，所以在進攻時要選擇一些比較強的機體出擊。



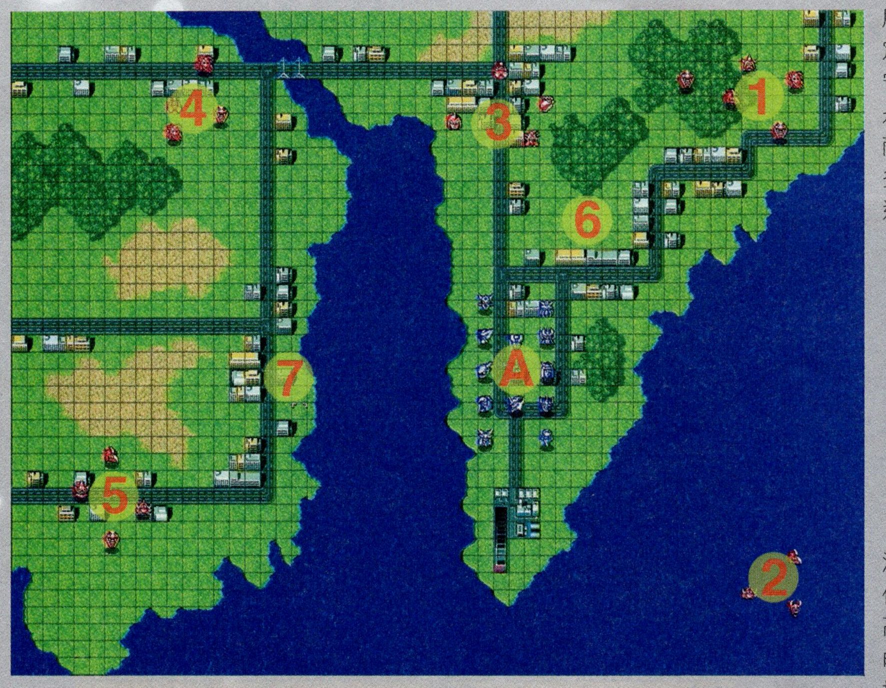
■這便是基路基魯根的第二型態。

在反擊的時，亦要小心基地的安全，所以在分功之後，一定要有一小隊的人留守在基地之上，尤其是要小心在右下方的敵人，這本來是不用多大留意的一環，不過，在對付上方的敵人之時可能會對這數量比較小的敵人比較忽視，不過這是非常危險的事情，因為在之中有一隻HP非常高的敵人，所以最好有2部機體在基地防守比較好一些。

■這便是右下方的真正「殺手」！



■暗黑大將軍的攻擊力並非特別厲害。



當敵人的數量少於3隻之時，黃潤發便會駕駛笑傲江湖在眾人面前出現，理論上當然要以多蒙來收拾他。在成戰鬥之後，當眾人以為可以安全升空之際，高達笑傲江湖再次出現，這次的救星竟然是東方不敗的「愛駒」風雲再起？！牠將神高達救回，而且，牠在協助多蒙打倒笑傲江湖之後，更送多蒙和神高達到宇宙和其他隊員會合。



共通版面　第70話　精算的過去・接下來

精算されし過去、そして…

勝利條件：敵方全滅
失敗條件：我軍全滅

在地上的隆巴納隊隊終於也成功的到達了宇宙，在與其他的隊員會合了之後，便要計劃一下以後的計劃，不過在這時候他們遇上了一艘神秘的宇宙船，他們更自稱是從未來回到現在的時空，不過，這種超越時空的說法，對隆巴納隊的成員而言，簡直就是天方夜譚一樣。然而，細心一想，在理論上這是可以成真的，就好像由破嵐萬丈所支助的「宇宙皇后號」一樣，在之上的縮退爐便着同一樣的功效，而且，這些外星人更自稱是利用「依狄



■究竟神秘宇宙人是否真是超越時空呢？



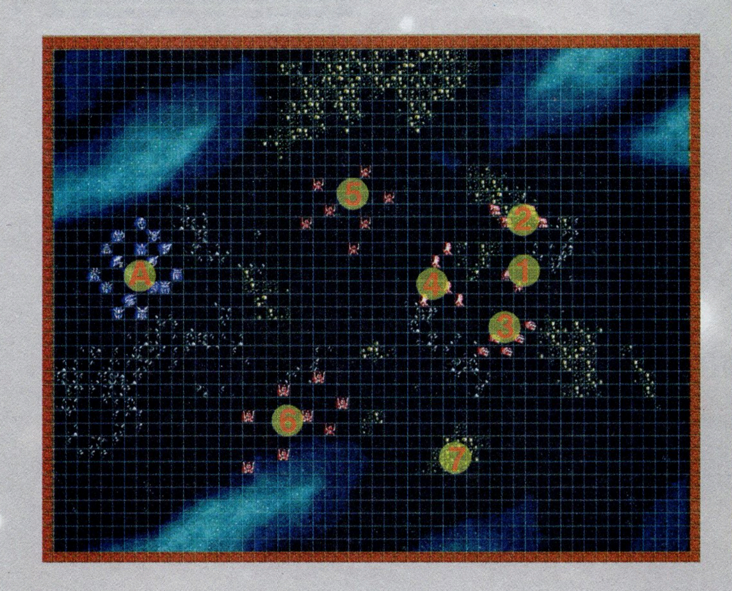
■一般的敵人是非常易對付的。

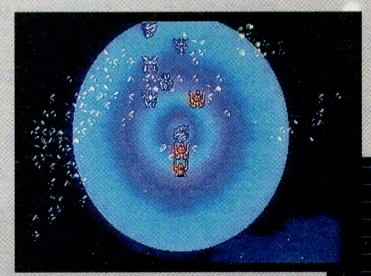
之力」來到這裏的，不過，「依狄」究竟又是甚麼呢？現在，不論他們是甚麼人，已經來不及細想了，因為敵人已經來到面前，眾人只好先出擊作戰，之後才想這個令人懊惱的問題。

來到這一戰，大家也已經有非常多對保士達軍的經驗，所以大家也非常清楚保士達軍的特性，由於他們的迴避能力非常高，所以在這話之中選擇的機體一定要有非常高的破壞力，而且最好是要有MAP兵器，不過，大家其實不用過份擔心的，因為這話之中的「頭半」戰鬥時間是極之短的，原因是當敵方的人數如果一少於15部便會全部撤退，所以如果玩者不想作太過大的犧牲的話，大可以使用「殺細唔殺大」的方法，專除去一些弱小的敵人，這樣一定可以以非常快的速度完成頭半段戰鬥。

而戰鬥的後半段將會由在第4回合出現的傑布尼的小隊開始，雖然這人的數目不多，然而因為有這人的攻擊力，所以隆巴納隊亦要小心一點，這次敵人的增援的最厲害之處是其出現的時間和地點，因為在第4回合時，隆巴納隊已經來到一個比較前的置，所以傑布尼的小隊大有可能會是在隆巴納隊的正下方出現，如果真是這樣的話，隆巴納隊便會變成「箭靶」，因為下方的敵人亦同時有MAP兵器，所以在前行之前一定要先使用「閃避」，否則一個唔好彩便會全隊慘死！

不過，如果玩者不想多作戰鬥的話，便可以用最快的時間發動攻擊，在傑布尼未出現之前便將敵人的數目減至15部之下，這樣便會立刻過版，真是又快又方便，不過可以賺到的錢便非常之少，大家要好好的考慮一下。




■在這話之中要非常善用MAP兵器。



■敵人很快便會撤退。

機體資料

我軍初期機體（A）		
自選戰艦1艘		
自選機體16部		
敵方初期機體（1）		
奧津	（保士達）	LV51
佳林	（科娜）	LV50
敵方初期機體（2）		
卡里捷頓	（突擊兵）	LV46 × 4
敵方初期機體（3）		
尼多尼露	（突擊兵）	LV46 × 5
敵方初期機體（4）		
A-多魯	（親衛隊）	LV46 × 5
敵方初期機體（5）		
古侖	（察爾）	LV48
古侖	（親衛隊）	LV45 × 6
敵方初期機體（6）		
古侖	（華讚）	LV48
寶爵	（親衛隊）	LV45 × 7
敵方增援機體（7）（第4回合敵方順序）		
亞修羅宮殿	（傑布尼）	LV48
古侖	（哈撒）	LV47
骷髏山宮殿	（親衛隊）	LV45 × 5



共通版面　第71話　悲傷的卡多魯

悲しみのカトル

勝利條件：敵方全滅
失敗條件：我軍全滅

在上一次得到玲的鼓勵，多蒙才可以重新振作，不過在戰鬥之後，玲竟然不知所縱，這使多蒙非常擔心，而且失去了玲，再次使多蒙陷進迷惘之中，幸而得到真嗣在旁安慰，多蒙才比能平靜下來。而另一方面，因為得到基利亞姆的情報，眾人得知DC正在開始活動……隆巴納隊現在實在沒有充足的力量，所以眾人現在要到衛星一號一行，以得到適當的補給。至於玲那方面，她



■原來羅富和莎迪是認識的……

■狂人卡多魯出現了！



■這對「狗男女」話走便走。



■卡多魯的零式飛翼高達回避力非常高。

現時正與柯諾比一起，不過，她也感到有一些事將會在她身下發生。

相信大家可能已忘了WING那數位成員了，不過，卡多魯突然出現在絲瑪的面前，而且他所駕駛的機體竟然可以一擊便將殖民星消滅……不過，絲瑪和卡多魯究竟有甚麼事情發生過則不得而知了。

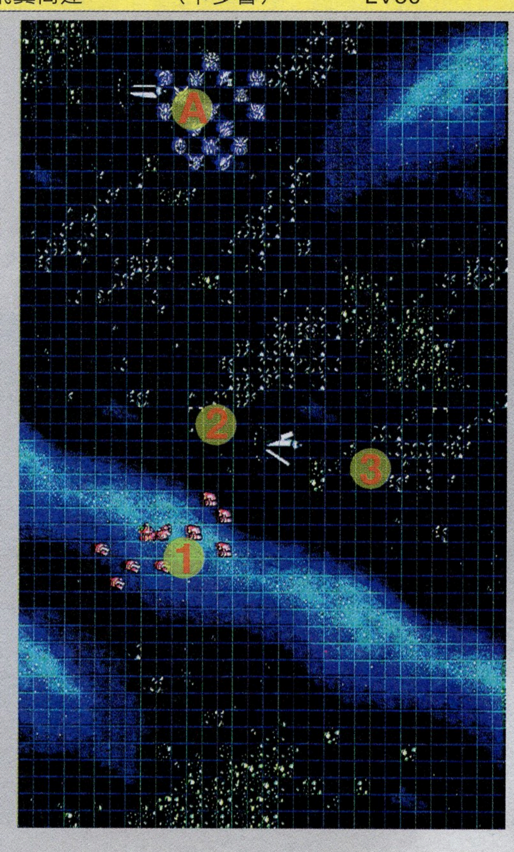
這話的戰鬥是非常有問題的，因為大家絕對不可以做一個英雄，事關這話的戰鬥其實是一個非常大的陷阱，在開始之時，敵人和我軍的距離是非常之遠的，如果玩者自命是一個英雄的話，便會向下衝往和敵人火拼，不過，這樣做可能令全隊陷入死亡的危機之中，因為在第3回合敵人的援兵會在中間的位置出現，所以如果一衝下去便會給敵人的援兵撞過正着。

在敵人之中，有很多非常強大的敵人，例如傑布尼便是，所以在出擊之時要非常小心選擇人和機體，除此之外，在外星人軍團之中，莎迪和西普更加是極之強橫的人物，如果一時不慎進入了他們的射程範圍便可以說是死定了！如果要成功的擊倒他們，便一定要集多機之力才能做到。

在第5回合時，卡多魯便會駕駛着零式飛翼高達出現，不過，這次他出現並不是為了協助眾人退敵，他此來的真目的是要報仇，因為他的故鄉被這些外星人所毀，所以他要來討債，而且這個已接近瘋狂的卡多魯根本上已失去了理智，所以他是會向任何人攻擊的，小心！不過如果大家覺得敵人太強的話，大可以全軍退後，讓卡多魯一人前往報仇，這樣便可以收漁人之利了。另一方面，只要莎迪和羅富任何一人的HP被削去三份之一，二人也會撤退。

機體資料

我軍初期機體（A）		
自選戰艦 1 艘		
自選機體 16 部		
敵方（黃色）初期機體（1）		
謝多林	（羅富）	LV50
莎菈里昂	（親衛隊兵）	LV46
尼多尼露	（親衛隊兵）	LV46 × 4
卡里捷頓	（親衛隊兵）	LV46 × 4
敵方（黃色）增援機體（2）（第 3 回合敵方順序）		
維度梵	（莎迪）	LV49
奧古拜路	（西普）	LV49
奧津	（妮爾）	LV49
沙捷奧巴斯	（基華札）	LV50
工修羅宮殿	（傑布尼）	LV48
工修羅宮殿	（諾古尼）	LV47
工修羅宮殿	（希基拿）	LV47
工修羅宮殿	（安東）	LV47
卡里捷頓	（突擊兵）	LV46 × 3
尼多尼露	（突擊兵）	LV46 × 3
敵方（黃色）增援機體（3）（第 5 回合敵方順序）		
零式飛翼高達	（卡多魯）	LV50



選擇DC 第72話 錯綜複雜的思想

錯綜する想い

勝利條件：6回合之內將在殖民星上的敵人擊倒
失敗條件：6回合之內未能完成任務/ 母艦被擊毀

在上一話完結之後，玩者便要作出一個非常重要的決定，因為現時敵人的勢力正分兩方面行動着，其一是外星人及保士達軍，這邊的任務是要保衛地球；而另一方面便是要對抗DC軍，目的是守護宇宙的和平，至於選擇哪一個，便要由玩者自己決定了。在這裏是選了對抗DC軍的。

玩者不論選了對付哪一方面的敵人，現在最急的便是要進行補給，現在，隆巴納隊終於也得到了，這次重要的補給品便是新的機體和戰艦，戰艦方面便是防力比較高的勒多林；而新機體方面便是量產型的ν高達，這新的機動戰士的裝備是可以改變的，



■在補給之中有新的量產型ν高達。

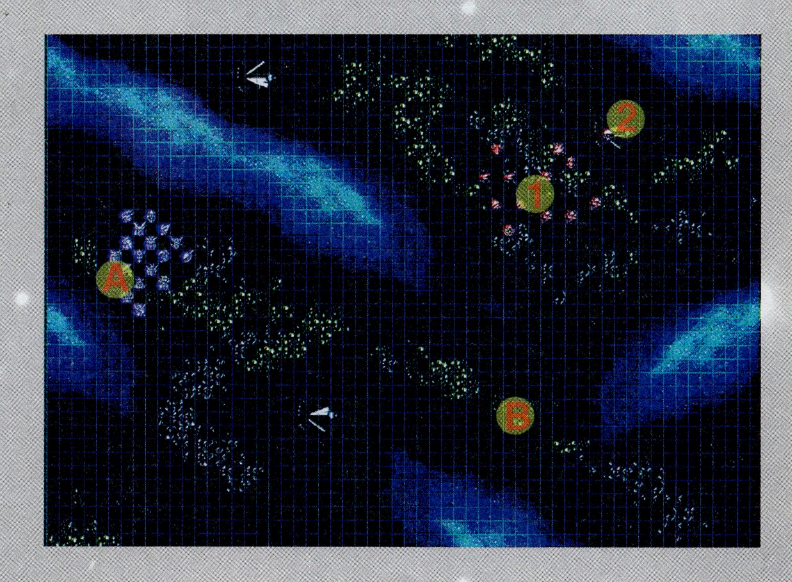


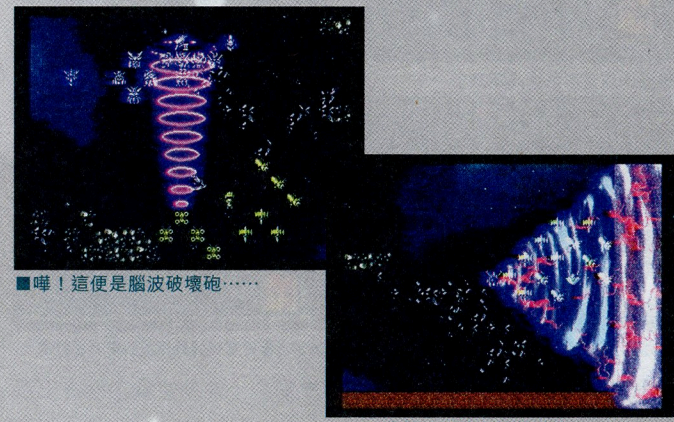
■右上方的渣古便是要攻擊的目標了。

然而，玩者要立刻決定，在對新類型人專用的浮游飛翔砲和對一般士兵用的壘球砲之中，玩者要決定選擇一種，當然，如果玩者是要使戰鬥力升到最高的話，便一定要選浮游飛翔砲，不過駕駛的人一定要是新類型人，至於選擇哪種便要由玩者自己決定了，在這裏筆者健議大家選浮游飛翔砲，然後交由嘉美尤駕駛。而且在這話開始，機體和武器的改造亦由以前的5段變成10段了！

在這戰之中，任務其實是有兩個的，前段的目的是要將侵入殖民星的敵人消滅，不過，這是非常易完成的任務，如果玩不想有太大損傷的話，便要直接飛上殖民星，阻止敵人，不過，這樣做便會錯過不少在左方的「貴價機」，另一方面，放棄了這些敵人亦是為了保存實力，因為當侵入殖民星的敵人被消滅之後，這話真正的敵人便會出現，如果前段太過落力的話，在這時候便會變成後勁不繼。那些前來支援的敵人只是一般而已，然而在敵機之中有4部是會放出MAP兵器「腦波破壞砲」的，這種MAP兵器除了可以扣HP外，更可以扣我軍的氣力，所以，隆巴納隊一定要首先將這4部機體解決。

有一點玩者要小心留意的，便是當敵人增援出現之後，作戰目的便會變成「將敵人全滅」，所以，玩者要習慣經當留心任務的變化。在這批敵增援之後，是會再有敵增援出現的，不過，這其實是一個非常壯觀的EVENT，因為當敵人的第2次增援出現之後，伊狄安便會自動出現，而且依狄力亦會變成第3段，更放出非常厲害的「伊狄安鎗」，將所有的敵人消滅，之後，只要隆巴納隊將餘下的敵人全部滅便可以順利的完成這話的戰鬥。




■嘩！這便是腦波破壞砲……
■這便是伊狄安鎗的威力……！

機體資料

我軍初期機體（A）		
自選戰艦1艘		
自選機體16部		
敵方初期機體（1）		
維路・維羅	（基烈）	LV48
古拉普捷比	（精鋭兵）	LV46
愛美號	（強化兵）	LV46
湛新號	（精鋭兵）	LV46
普魯・普羅	（強化兵）	LV46 × 2
京寶梵	（精鋭兵）	LV46 × 2
魔爪	（精鋭兵）	LV46 × 3
大魔 II	（精鋭兵）	LV46
敵方初期機體（2）		
渣古改	（精鋭兵）	LV46
敵方（黃色）增援機體（3）（我軍完成任務之後）		
加普羅・贊	（巴庫戈朗兵）	LV47
剛頓・巴奥	（巴庫戈朗兵）	LV46 × 3
亞狄歌	（巴庫戈朗兵）	LV46 × 3
狄卡・巴奥	（巴庫戈朗兵）	LV46 × 3
加魯巴撤古	（巴庫戈朗兵）	LV46 × 4



選擇 DC 第 73 話 理想與現實

理想と現実

勝利條件：敵方全滅
失敗條件：我軍全滅

對於近期的作戰，賈圖認為失則的原因不是自己的戰力不足，而可能是有人故意將軍方的消息洩漏出去，而且，他肯定這人一定是在自軍之中……另一方面，基利亞姆收到最新的消息，桑古帝國現在正被大量DC軍包圍着，情況非常危急，所以隆巴納隊一定要盡快前往相救，不過，前往桑古帝國的路程心較遠，所以只好先派出一些高機動性的機體出動，以便盡快到達桑古帝國，作出支援。

這戰之中，巴納隊的戰鬥基本上是在左邊的，因為在右邊是有一定數量的NPC機體，所以可以放心在左邊戰鬥，而且初期的敵人也大多在左邊的，所以這是戰鬥的「捷徑」，而且加上敵人大多是機動戰士，所以是比較對付的。不過要留心一下那些愛美號，由於裝有浮游圓錐砲，所以是比較難應付的，另一方面，姬莉亞的多諾斯亦是要注意的機體，雖然這艘戰艦的攻擊力雖然不是十分強，不過因為有着非常驚人的防禦能力，所以一定要用強大的攻擊才能對她做成一定的損害。

在這場戰鬥之中，如果大家想快一點完成戰鬥的話，便要作出一點兒的犧牲，因為CYBASTER的戰鬥力在這話之中是非常重要的，只要大家肯冒一次險便可以使戰鬥變得易很多了，方法是放CYBASTER出去死！因為CYBASTER本身是有着非常高的回避能力，而且速度又高，大可以將他放在敵人的中央，然後放出MAP兵器，這樣便可以將敵人消滅一大部份，這方法是非常有效的，然而大家有沒有膽量試便是大家的事了。



■桑古帝國正陷入危機之中。



■NPC機體的戰鬥力其實不弱的，不用擔心。



■多諾斯的戰鬥力其實並不高。



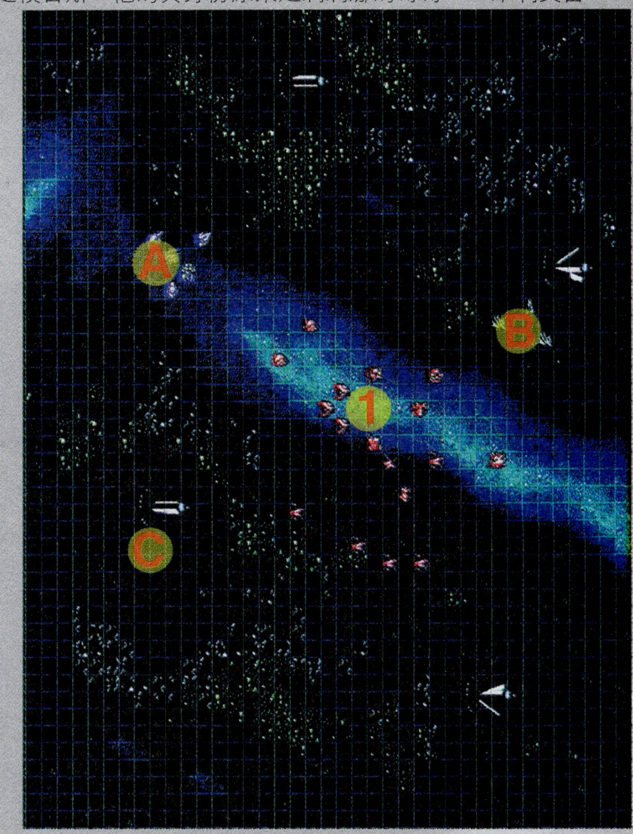
■原來這便是積古斯的真正身份。

在這場戰鬥之中，竟然會有我軍的增援出現，不過，在這裏向大家提醒一句，這些增援是沒有用的，因為出來的時間太遲了，如果玩者在這時候仍留下十分多敵人的話，相信結局一定是「GAME OVER」，就算增援出現也是沒有多大幫助的，所以還是不要靠他們吧！

戰鬥結束後，突然有一部似曾相識高達出現，原來這個人竟然是積古斯，他的真身份原來是莉莉娜的哥哥——米利奧當……

機體資料

我軍初期機體（A）		
自選機體 5 部		
我軍 NPC 機體（B）		
多拉斯	（萊茵）	
多拉斯	（兵士）× 2	
敵方初期機體（1）		
多諾斯	（姬莉亞）	LV51
勇武士	（麥・高比）	LV50
普魯・普羅	（謝里亞・布魯）	LV48
戴歷臣	（佳亞）	LV49
戴歷臣	（馬殊）	LV49
戴歷臣	（奧迪加）	LV49
京寶梵	（精鋭兵）	LV46 × 2
大魔 II	（精鋭兵）	LV46
魔爪	（精鋭兵）	LV47
湛新號	（精鋭兵）	LV47
多諾斯	（精鋭兵）	LV47
愛美號	（強化兵）	LV47
普魯・普羅	（強化兵）	LV47 × 4
渣古改	（精鋭兵）	LV 46
我軍增援機體（C）		
自選機體 5 部		



選擇 DC 第 74 話 發光・斷劍

光、断つ剣

勝利條件：侵入太陽砲
失敗條件：我軍全滅／母艦被擊沉／超過12回合

直到現在，DC軍的行動一直被隆巴納隊阻礙着，不過，他們是不會這樣輕易便放棄所有的計劃，他們的野心依然是要奪得整個宇宙，所以，桑古帝國便是他們現時最大的障礙，為了要達成霸業，DC軍一定要將桑古帝消滅，這次他們使用的手段真是非常厲害，因為他人們要再次利用當年自護軍曾用過的戰略——「太陽砲」！為了達成目的，DC軍決定利用衛星3號來進行計劃，衛星3號的直徑有6.5km長，所以，以這樣巨大的殖民星來製造太陽砲的話，其威力實在無從估計，而且，就是要逃走也沒有任何機會！

DC軍真是非常重視這次的行動，因為他們這次的統師竟然是湯大基，而且，這次的行動亦是他所出的主意，看來他今次真是非成功不可，因為只要剷除了桑古帝國，基本上可以說己成功了一半。

如果玩者不懂日文的話，這版將會令大家多打一場的戰鬥，因為在隆巴納隊面前有3個殖民星，不過他們不佑道哪一個才是DC軍的目標，所以大家便要猜一猜了，而正確的答便是C，只要選擇正確的話，便只要打C而不用打其他的兩個，然而，如果多打一個的話，得到的利益便會更加多，這亦是給其他低LVEVL同伴升LEVEL的好機會，而且這是非常值得的，因為在不同的殖民星之上，敵人的數量其實不是很多，所以，大家不妨到這些殖民星一行，可能會有意外的收獲呢！

這是一場和時間鬥快的遊戲，因為隆巴納隊的目標只有一個——便是太陽砲，所以基本上其他的敵人是不用理會的，只要能夠到達便算任務成功，不過，在第3個殖民星之中，敵人是比較有份量的，所以有着一定的經驗值，不絕對不能放過這些好的機會，唯一要小心的便是湯大基的多諾斯，因為太過「硬」，所以要花一點的時間來「招呼」他呢！至於其他的敵人，基本上是EASY FINISH，大家可以放心、盡情的殺戮吧！



■這樣大的太陽砲，威力將會是……



■C是正確答案……



■敵人的攻擊力實在有限。



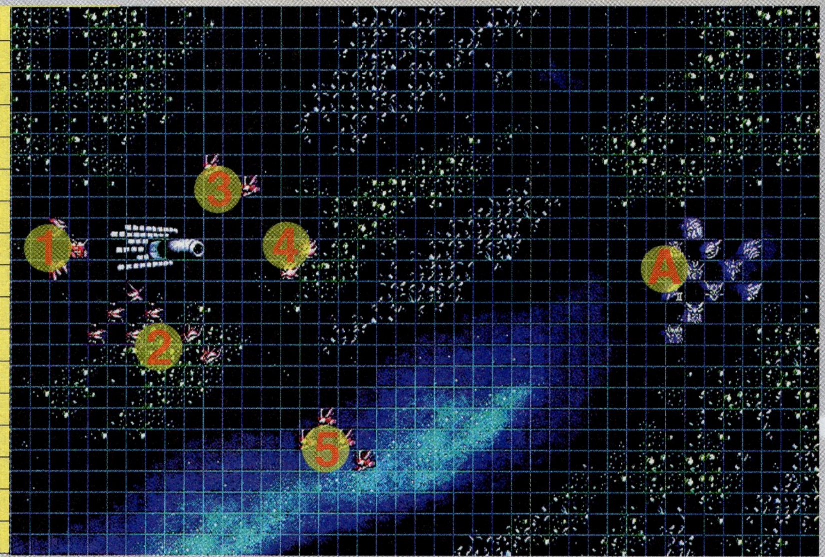
■終於也完成任務了！

隱藏人物亞路比說得方法

在本期的內文中的「被稱為惡魔的高達」一話之中，其實亞路比是可以說得的，不過事前要先做一點工夫的：首先，在「天空與大地之獸」一話之中，一定要選擇進入地上編；之後在這話要利用多蒙與玲說得亞比（不過是強制失敗的）；之後在「被稱為惡魔的高達」一話之中，要以玲再一次的說得亞路比，不過這次依然會是強制失敗的；之後用任何一部機體將美少女高達消滅，當亞路比乘笑傲江湖出現之後，用玲向笑傲江湖攻擊，便會發生「必殺必中EVENT」，之後便可以將笑傲江湖打倒；在過版之後，亞路比便會自動加入巴納隊。

機體資料

我軍初期機體（A）		
自選戰艦 1 艘		
自選機體 9 部		
敵方初期機體（1）		
多諾斯	（湯大基）	LV51
路維・捷露	（賈圖）	LV50
戴歷臣	（卡路斯）	LV49
敵方初期機體（2）		
勇武士	（麥・高比）	LV50
普魯・普羅	（強化兵）	LV47 × 4
哈曼號	（強化兵）	LV47 × 2
敵方初期機體（3）		
紅勇士 J	（精銳兵）	LV47 × 2
敵方初期機體（4）		
愛美號	（強化兵）	LV47 × 2
敵方初期機體（5）		
紅勇士 J	（精銳兵）	LV47 × 4



選擇保士達 第72話 游彷的命運之光

さまよえる運命の光

勝利條件：敵方全滅
失敗條件：戰艦被擊毀

現在隆巴納隊要對付的不是甚麼敵人，而是異星人和保士達所組成的聯軍，他們正要開始進行總攻擊，為了要阻止他們的計劃，布拉度唯有立刻與多利茲聯絡，希望隆巴納隊能夠和聯邦軍一同採取行動。多利茲在在接得消息之後，立刻派出莉狄為聯邦軍的前線指揮官，目的是協助隆巴納隊對抗異星人和保士達的聯軍，而且，他更將所有行動的決定交給由布拉度處理，這樣，布拉度便可以更靈活的計劃一切的作戰行動。

雖說異星人和保士達將會組成聯軍，不過，現時他們仍在結集當中。為了要在他們採取行動之前作好準備，隆巴納隊便要先與莉狄會合，然後再策動下一步的行動，然而，世界難料，就在隆巴納隊趕往與莉狄會合之時，他們遇上了泰坦斯的餘黨，於是戰鬥又再一次的展開……



■布拉度向多利茲求助。



■這戰的主要目標之一——尊尼。

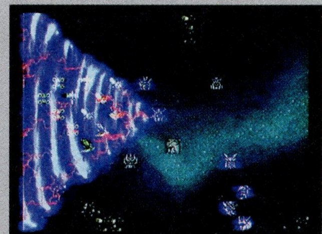
敵人的部隊大致分為兩部份，然而，隆巴納隊大可以利用在之間的殞石作為掩護，這樣做便可以以逸待勞，讓敵人慢慢進入我軍的攻擊範圍才作出攻擊，而且，這樣敵人便變成了絕對的被動，而我軍便可以為所欲為。然而，敵陣之中的尊尼和瑪雅因為可以作二回行動，所以應先將他們消滅，這樣會比較安全，而當加帝爾的亞歷山大被擊毀之後，餘下的泰坦斯部隊便會全部撤退。

隨着泰坦斯的撤退，巴庫戈朗軍接着出現。不過由於他們的攻擊力和HP也不是太高，所以應可以輕鬆應付；另一方面，在戰鬥之中，狄奧和他的地獄死神高達也來到戰場之中助戰。不要以為消滅眼前的敵人便算完結，在敵人全被消滅之後，達林及其部隊便會加入戰陣，不過，伊狄安能量又再次的發動起來，接着使出了兩次伊狄安鎗將達林的部隊消滅。

為了要查出為何伊狄安有這樣的情況出現，莎妮露決定要仔細的調查一下。另一方面，斯諾哥竟然與保士達結成同盟……

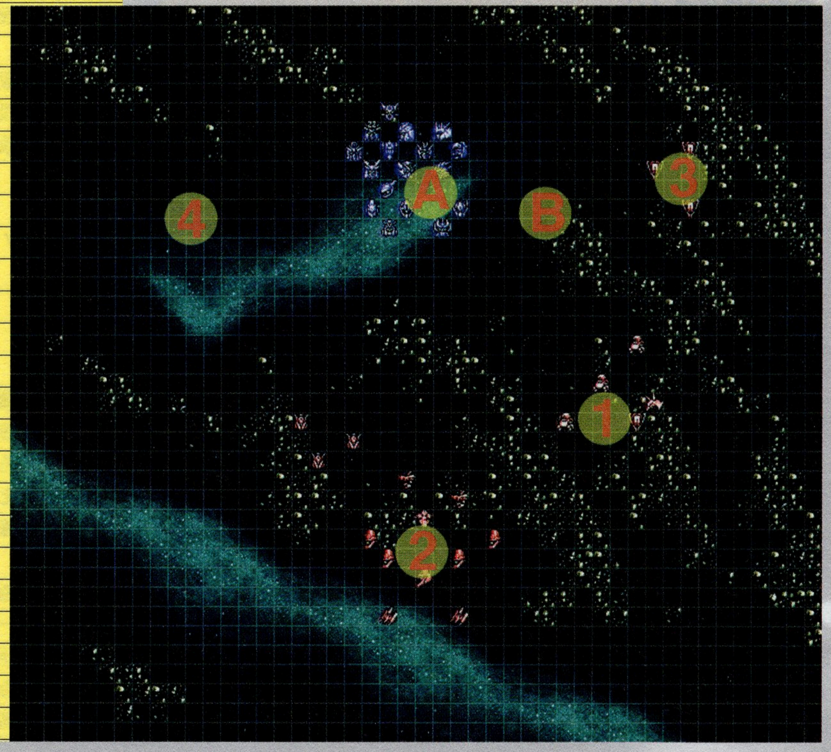


■這樣的敵人真是非常易處理呢！


■伊狄安又一次的發放出「伊狄安鎗」了！

機體資料

機體	駕駛員	等級
我軍初期機體（A）		
自選 1 艘戰艦		
自選最多 16 部機體		
敵方初期機體（1）		
班特 MS	（尊尼）	LV47
卡普斯利 MS	（瑪雅）	LV48
班特 MA	（泰坦斯兵）	LV46 × 3
敵方初期機體（2）		
加帝爾	（亞歷山大）	LV48
加剎 C（MS）	（泰坦斯兵）	LV46 × 4
加剎 C（MA）	（泰坦斯兵）	LV46 × 2
拜亞蘭	（泰坦斯兵）	LV46 × 3
桀普蘭 MS	（泰坦斯兵）	LV46
桀普蘭 MA	（泰坦斯兵）	LV46 × 2
敵方初期機體（3）		
卡普斯利 MS	（泰坦斯兵）	LV46 × 3
敵方（黃色）增援機體（4）（敵方全滅後）		
剛度・巴奧	（巴庫戈朗兵）	LV46 × 2
亞狄哥	（巴庫戈朗兵）	LV46 × 2
狄卡・巴奧	（巴庫戈朗兵）	LV46 × 2
加魯巴撒古	（巴庫戈朗兵）	LV46
加普羅・贊	（巴庫戈朗兵）	LV47
我軍增援機體（B）（第 5 回合我軍順序）		
地獄死神高達	（狄奧）	LV50



選擇保士達 第73話 砂上樓閣

砂上の楼閣

勝利條件：敵方全滅
失敗條件：我軍全滅

基華札雖為十三人眾的之首，不過他覺得並未受到應有的尊重，就以和斯諾哥結盟一事為例，他覺得在保士達之中已沒有太大的發展了，而妮爾亦看穿了這點，便乘時挑撥基華札自立門戶，不過，為了不被發覺，基華札假意反對妮爾的提議，其實他心中早已下了決定……另一方面，在回到隆巴納隊的狄奧口中，眾人得知泰坦斯已和巴庫戈朗軍達成某種合作的消息，縱然敵人好已經聯成一線，不過，原定進攻保士達的計劃，則仍然要繼續進行。

當隆巴納隊到達預定和莉狄會合的地點時，發現他們正受到保士達軍的攻擊，於是他們便立即派出機體前往救援。由於對手是保士達軍，所以是絕對不能掉以輕心，首先，敵人之中最強的可説是諾古尼的阿修羅宮殿，她對莉狄的部隊有着非常大的威脅，所以要先將她解決；而其他的敵人，大多會圍攻希羅等人，在這情況之下最好便是派出ZZ高達出動，利用殺傷力極大的MAP兵器作出致命的一擊，這一擊應可以將大部份的敵人消滅，餘下的亦只是一些殘兵敗將，就算用一般的隊員也可以輕易的收拾他們。

至於另一方的敵人——妮爾的奧津等機體，其實是不難應付的，因為他們也是非常密集的，所以又是使用MAP兵器的時間了，有了MAP兵器之助，便可以將他們的HP扣去大半，然後再由一些LEVEL比較低隊員負責埋尾，這樣便可以得到最大的收益。在收拾完尼爾後，麥．高比又會帶着一隊DC軍出現向隆巴納隊攻擊，當中的娜芙莉茜亞是最厲害的。

當DC軍撤退也被消滅之後，卡多魯帶着悲傷和憤怒的心情駕駛零式飛翼高達向眾人攻擊，不過大家不要向他發動攻擊，更不可以將他殺死，縱然他會不斷的向希羅的瑪古尼斯攻擊，也要「忍手」。多諾華為了令卡多魯清醒過來，竟然替希羅擋了一記動擊，而且消失在太空之中……卡多魯終於也醒覺了，於是便和希羅一起離開戰場……（只要大家能忍到卡多魯出場第3個回合能成功）



■嘩！一開始便是MAP兵器？！



■這機是要先「處決」的！

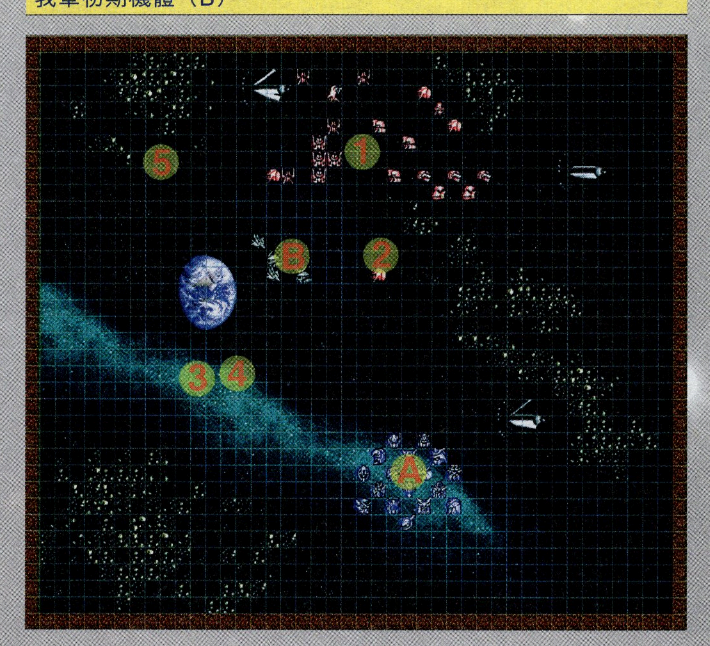


■敵人的增援雖少，不過對不能少覷。

■大家會選擇消滅還是説服卡多魯呢？

機體資料

機體資料
我軍初期機體（A）
自選1艘戰艦
自選最多16部機體
我軍初期機體（B）



韋艾特	（多諾華）	LV48
瑪古尼斯	（希羅）	LV48
多拉斯（飛行型）	（莉狄）	LV48
多拉斯（飛行型）	（兵士）	LV46 × 3
敵方初期機體（1）		
奧津	（妮爾）	LV49
阿修羅宮殿	（希基拿）	LV48
阿修羅宮殿	（安東）	LV48
阿修羅宮殿	（傑布尼）	LV48
寶爵	（親衛隊）	LV46 × 4
古侖	（親衛隊）	LV46 × 4
A－多魯V	（麥度明）	LV48 × 2
古侖	（哈撒）	LV47
卡里捷頓	（突擊兵）	LV46 × 3
尼多尼露	（突擊兵）	LV46 × 3
古拉托紐	（突擊兵）	LV46 × 2
敵方初期機體（2）		
阿修羅宮殿	（諾古尼）	LV48
敵方（黃色）增援機體（3）（敵方全滅後）		
古拉普捷比	（麥．高比）	LV48
普魯．普羅	（謝里亞）	LV49
愛美號	（強化兵）	LV46 × 4
敵方（黃色）增援機體（4）		
擊倒其中一部敵機後我軍順序		
娜芙莉茜亞	（強化兵）	LV46 × 4
敵方（黃色）增援機體（5）（敵方全滅後）		
零式飛翼高達	（卡多魯）	LV47



選擇保士達 第74話 稱為愛的自我

愛という名のエゴ

勝利條件：敵方全滅
失敗條件：我軍全滅

大家還記得亞瑪迪拉嗎？對了！他便是在以前曾供應物資給隆巴納隊的那人，他這次主動聯絡隆巴納隊，目的是提供一些情報。依他所說，基華札的行動有點兒古怪，好像已經與其同伴失去了默契似的(應說是離群才對)。而且他更將一名叫柯莉比的少女囚禁在他的旗艦中，原來柯莉比便是達巴失蹤了的妹妹，達巴聽到這個消息後，顯得非常激動。因為亞瑪迪拉將基華札所在通知了隆巴納隊，所以一心要救出救妹的達巴，便私自駕着亞路加mkII出動……

當達巴找到基華札的部隊時，發現原來敵人不只是保士達軍，就連異星人軍中的西普也在這裏，究竟發生了甚麼事呢？而在這戰的敵人，基本上只有寶爵和A-多魯，不過，他們的戰鬥力並非很強，所以以現時達巴的LEVEL，再加上他所駕駛的亞路加mkII，應該可以輕易對付的了，不過，如果要比較安全的方法，大可以走進殞石群之中。然而，一般的敵人被消滅盡之後，科娜便會出現，因為她的能力比一般兵士高出很多，所以達巴如果強行反擊的話，將會受到非常大的打擊，所以最好還是防禦比較好。



■達巴知道了妹妹被囚之事……！



■給佳林打中的話……

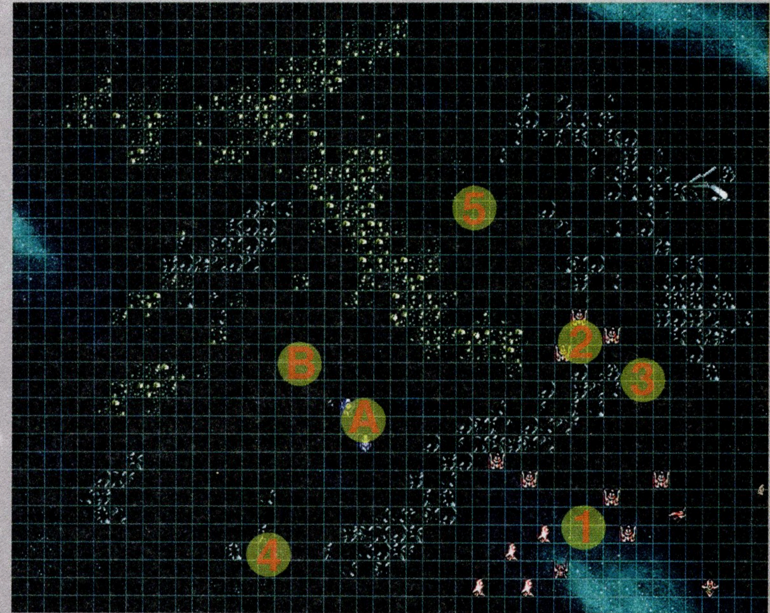
本來西普是不會有任何舉動的，不過，當知道了達巴行動的隆巴納趕到之後，西普便會喚出異星人部隊作戰。由於圍攻着達巴的都是強手中的強手，所以應先派出一些強橫的隊員出擊，全力支援達巴；而另一方面，餘下的保士達軍因為比較遠，所以，可以遲一點才應付。

由於敵人均擁有MAP兵器，所以要小心不要讓我軍成員在七格範圍之內出現兩部，否則他們便會開砲；此外，西普的奧古拜路更是厲害，對付他的方法是先以有遠距離攻擊的機體作數記重擊，之後才以近身戰法將他消滅。當達巴攻擊基華札的沙捷奧巴斯時，他的呼喚聲好像令柯莉比起了一點反應……

當隆巴納隊擊退保士達軍後，巴庫戈朗軍便會出現，不過，這次的敵人是非常易對付的，所以不用教大家也能輕輕鬆鬆的和他們「埋單」。在伊狄安攻擊赫麗拉時，葛斯麥勸她不要再戰鬥下去……原來嘉拉露就是赫麗拉的妹妹，她因為和希斯相愛而決定要令自己的母星和希斯他們取得和平。雖然結果還是難免一戰，但這已似乎是兩族之間和解的曙光。



■布拉度等人現在才知道實情。



機體資料

機體	駕駛員	等級
我軍初期機體（A）		
亞路加 MKII（達巴）		
亞路加（愛姆）		
敵方初期機體（1）		
沙捷奧巴斯	（基華札）	LV49
古侖	（華贊）	LV48
寶爵	（親衛隊）	LV46 × 5
A－多魯	（親衛隊）	LV46 × 4
奧古拜路	（西普）	LV49
敵方初期機體（2）		
寶爵	（親衛隊）	LV47 × 3
敵方增援機體（3）（第2回合敵方順序）		
佳林	（科娜）	LV50
我軍增援機體（B）（第3回合敵方順序）		
自選1艘戰艦		
自選最多16部機體		
敵方增援機體（4）（第3回合敵方順序）		
卡里捷頓	（突擊兵）	LV46 × 3
尼多尼路	（突擊兵）	LV46 × 3
古拉托紐	（突擊兵）	LV47 × 2
敵方（黃色）增援機體（5）（敵方初期部隊撤退或第6回合）		
多諾華・贊	（赫麗拉）	LV50
沙沙・路布	（達米頓）	LV48
洛克・馬古	（托巴）	LV48
加特摩亞・贊	（漢尼巴努）	LV48
洛克・馬古	（姬柔）	LV48
基度・麥克	（巴庫戈朗兵）	LV46 × 4
加德曼・贊	（巴庫戈朗兵）	LV47 × 2
加魯巴・撒古	（巴庫戈朗兵）	LV46 × 3

Present by：山寺良牙

向戀愛道路踏前二大步

凝望騎士

SLG　製造商：KONAMI　價格：420港圓／508港圓（限定版）
容量：CD-ROM　記憶：1 block
MEM　OFFICIAL PRODUCT　PlayStation

人物總集介紹（第二回）

蓮達・渣古萊杜（リンダ・ザクロイト）

「CV：根谷美智子」
生日：7月12日
年齡：15歲（初見面時）
血型：AB
住所：瑪莉金
職業：學生
備註：渣古萊杜財閥的女兒
性格：高傲
興趣：多種
喜歡的地方：貴金屬店
將來夢想：無
理想的男性：與自己相稱的人

喜歡的生日禮物——

有錢人或以上：鑽石胸飾（ダイヤのペンダント）
小有錢人：名牌手袋（ブランド品のバッグ）
庶民的：純金介指（純金のリング）

遇見方法——

必要能力值：除「禮儀及信仰」需要有5以外，其他沒關係。
期間：26年4月16日-9月28日／27年4月1日-9月28日，使用屬於訓練所內進行的指令「休息除外」。
初出場時要選「是誰（お前は誰？）」→得知她是財閥的女後便選「好利害（すごいわね）」。
另外如果到聖誕前亦未認識任何女子，能進入城中參加舞會時亦能認識她。

約會反應表——

地點：時裝店（ブティック）

約會地方好感度：○

問題：反正我穿甚麼也會襯…（私って何でも似合うから選ぶのに…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
選平民氣色的服裝（地味な服を選ぶ）	D	D	D
選搶眼的服裝（派手な服を選ぶ）	B	B	B
全部買去（全部持ってくる）	C	C	C

問題：有時買買買這些也好…（たまには、こういった店で既製品…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
收聲快趣買吧！（口上はいいから早くしろ）	F	F	F
那麼便慢慢選（なら、ゆっくり選んでくれ）	C	C	C
不如我與你一起選（一緒に選んであげようか？）	D	D	A

地點：貴金屬店（貴金属店）

約會地方好感度：◎

問題：喜歡我的男人經常都送一些平價的…（よく好きな男からの贈り物なら安…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
為何（何故だい？）	C	C	C
你好直正呢（君は正直だね）	B	B	B
你好討人厭（嫌な女だ）	F	F	F

問題：你認為哪個適合我？（ねえ、私にどれが似合うと思えて？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
紅寶石（ルビー）	D	D	D
鑽石（ダイヤモンド）	A	A	A
氧化鋯（ジルコニア）	E	E	E

地點：餐廳（レストラン）

約會地方好感度：○

問題：味道…不錯呀（味の方も…悪くないわね）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
極度好的味道（至高という言葉に値する味だ）	C	C	C
始終都是家中的好（自分は家庭の味の方が好きだ）	D	D	D
正一是垃圾…快叫廚師出來（まさに生ゴミ…シェフを呼べ！）	B	B	B

問題：今天的蛋奶酥不錯（あら…このスフレ以外と上品に仕上…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
下次自己做吧（今度、焼いてみたら）	D	D	D
將自己的給她（自分のもあげるよ）	D	D	D
叫多一個（なら、また来よう）	B	B	B

地點：酒吧（酒場）

約會地方好感度：×

地點：舞廳（ダンスホール）

約會地方好感度：◎

問題：「成功時」你跳得很好（あら…ちゃんとダンスのコツを心得…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
你亦跳得很好（君も上手だったよ）	A	A	A
我對於跳舞有自信（ダンスには自信があるんだ）	C	C	C
你踏到我好幾次（何度も足を踏みやがって！）	F	F	F

問題：「失敗時」就算是簡單的舞步也跳得不好（ダンスもロクに踊れないなんて…私…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
對不起（申し訳ない……）	D	D	D
我不擅長於跳舞（こういうのは苦手だ）	E	E	E
你才跳得差（お前がヘボだからだ）	F	F	F

地點：多利滋泉（トレンツの泉）

約會地方好感度：○

問題：比我會將金幣拋入去（私なら金貨を投げ入れてよ）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
並不是金額的問題（額の問題ではない）	C	C	C
會祈求甚麼（何を願うのかな？）	C	C	B
施捨那金幣給我（その金貨恵んでくれ）	E	E	E

問題：你會祈求甚麼（貴方も何か願ってみたらどうかしら？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
戀愛成就（恋愛成就）	C	C	A
戰爭必勝（戦時必勝）	C	C	C
升職加人工（立身出世）	B	B	B

地點：審判的口（審判の口）

約會地方好感度：○

問題：所有人的手均會被夾（この世の人間の手をすべて食べつく…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
説得對，所有人均會説謊（そうだね、誰でも嘘はつくし）	C	C	C
果如只有真實生存便會會恐怖（真実だけで生きれば怖くない）	D	D	D
這是經常説謊的証據（それは君がウソつきな証拠だ）	F	F	F

問題：果然信無聊傳説而來試（まさかバカな伝説を信じて肝試しの…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
你也試下（君もやってみろよ）	D	D	D
呀，不要這樣説（まあ、そう言わずに）	C	C	C
看來你真的害怕（本当は怖いんだろ？）	E	E	E

地點：FLOWER GARDEN（フラワーガーデン）4-5月間

約會地方好感度：○

問題：這花很美麗（あら…きれいな花ね…なんていう花…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
真的很美麗（本当にきれいだね）	B	B	B
你才美麗（君の方がきれいだ）	C	C	A
我不喜歡植物（植物は嫌いなんだ）	D	D	D

問題：像我這樣美的女子站在這些花中…（私のような女が立つと美しい咲き誇…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
如你所説的（その通りだね）	D	D	D
別自大（うぬぼれるな）	F	F	F
美有時也是罪（美も時には罪だね）	A	A	A

地點：FLOWER GARDEN（フラワーガーデン）9-10月間

約會地方好感度：○

問題：女子最重要的是美，你…（女にとっても大切なのは美しさ…貴…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
正如你所説（おっしゃる通りで）	C	C	C
重要的是心（心の方が大事だよ）	D	D	D
重要的是身份（身分の方が大事だよ）	B	B	B

問題：看花也不錯（花を見る分には悪くないわ）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
做首飾給她（首飾りを作る）	D	D	A
送她花束（花束にして贈る）	E	E	B
吹草笛（草笛を鳴らす）	D	D	D

地點：茶室（喫茶店）

約會地方好感度：○

問題：不錯的 MENU，你要…（ロクなメニューがないわね…貴方は…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
拔蘭地（ブレンド）	C	C	C
馬爾（マニュ）	D	D	D
荷性 SODA（苛性ソーダ）	D	D	D

問題：看來你有問題，説吧…（何か聞きたそうな目ね…？ 言って…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
你真的是有錢人？（本当に金持ちなのか？）	C	C	C
為何與我交往？（何故、自分と付き合う？）	C	C	A
三圍是多少？（スリーサイズはいくつ？）	F	F	B

地點：林陰大道（並木道）3-5月

約會地方好感度：○

問題：這個季節不錯（この季節は嫌いじゃないわ）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
戀愛的季節（恋の季節でもあるし）	C	C	C
但是花粉很多（でも花粉がつらい……）	D	D	D
有很多朋友「小動物」（お仲間が多いしね）	D	D	D

地點：林陰大道（並木道）6-8月

約會地方好感度：○

問題：樹上有隻小貓好像走不下來（子猫が木の上から降りられないようね）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
如果救他的話（助けてあげたら？）	D	D	D
去救他吧（助けてあげよう？）	D	D	D
放著他不理（放っておこう）	C	C	C

地點：林陰大道（並木道）9-11月

約會地方好感度：○

問題：你是幸運兒，不如與我…（貴方も果報物だわ この私と一緒に…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
拖著手一起走吧（手をつないで歩こう）	D	D	B
用落葉來燒蕃薯吧（落ち葉でイモを焼こう）	D	D	D
忍術！樹葉隱身法！（忍法枯れ葉隠れの術！）	E	E	E

問題：説到秋天你會聯想到…（秋と言えば、貴方は何を連想するの…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
藝術的秋（芸術の秋）	C	C	C
食慾的秋（食欲の秋）	D	D	D
運動的秋（運動の秋）	B	B	B

地點：林陰大道（並木道）12-2月

約會地方好感度：○

問題：好像有變得寒冷（少し…寒くなってきたわね）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
摟著她的肩（肩を抱く）	D	D	A
拖著她的手（手をつなぐ）	C	C	B
點起火堆（火をつける）	E	E	E

問題：不如今天到此為止（今日は適当に切り上げましょう 風…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
怎做好呢…（どうしようかな…）	E	E	E
想繼續與你一起（もっと一緒にいたい）	C	C	A
那也好（じゃあ、そうしよう）	C	C	C

地點：畫廊（画廊）

約會地方好感度：○

問題：買甚麼畫回去好？（どれか選んで買って帰ろうかしら？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
風景畫（風景画）	B	B	B
肖像畫（肖象画）	D	D	D
裸體畫（春画）	E	E	E

問題：你喜不喜歡畫？（貴方って絵がすきなのかしら？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
喜歡畫（描くのが好き）	C	C	C
喜歡看（見るのが好き）	C	C	C
喜歡買（買うのが好き）	B	B	B

地點：劇院（シアター）

約會地方好感度：○

上映劇：灰諳騎士（ジョーダンナイト）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有趣（面白かったね）	E	E	E
一般（なかなかだったね）	E	E	E
冇趣（面白くなかったね）	D	D	D

上映劇：羅塞塔（ロゼッタ）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有趣（面白かったね）	A	A	A
一般（なかなかだったね）	C	C	C
冇趣（面白くなかったね）	D	D	D

上映劇：羅密歐與茱麗葉（ロメオとジャリエッタ）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有趣（面白かったね）	A	A	A
一般（なかなかだったね）	C	C	C
冇趣（面白くなかったね）	D	D	D

地點：運動今園（運動公園）4-12月

約會地方好感度：△

問題：是否説沒有自信（まさか自信ないなんて言わないで…）

成功的話

回答	普通	喜歡	十分喜歡
絕對有（ばっちり）	A	A	A
一般（まあまあ）	B	B	B
可能會死（だめかも）	D	D	D

失敗的話

回答	普通	喜歡	十分喜歡
絕對有（ばっちり）	E	E	E
一般（まあまあ）	E	E	E
可能會死（だめかも）	E	E	E

地點：鬥技場（競技場）1-3月

約會地方好感度：△

問題：只不個是又臭又髒的遊戲（単に汗くさくて泥臭いお遊戯って…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
可能如此（確かにそうかもしれない）	D	D	D
只是男人的決鬥（いや誇りを懸けた男の戦いだ）	D	D	D
反正你不明斬人的快感（人を斬る快感を知らないくせに）		E	E E

地點：馬戲團（サーカス）

約會地方好感度：△

問題：只不個是諞小孩的把戲，我也看到發呆…（単なる子供だましね…見ていて呆れた…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
的確如此（確かにそうだね）	C	C	C
幾好看呀（面白がってたやん）	D	D	D
令人討厭的女孩（不愉快な女だ）	F	F	F

地點：散步區（遊歩道）

約會地方好感度：○

問題：與我一起走是一件光榮的事（私と歩ける事を 光栄に思いなさい）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
指向有魚的地方（魚のいる場所を指さす）	D	D	D
溫柔地摟她的肩（そっと肩を抱く）	D	D	A
將她推落運河（本気で運河に突き落とす）	F	F	F

問題：等等！好像去錯地方（ちょと私、場違いだったわね…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
似乎太誇張（でも誇らしいよ）	B	B	B
只是不同景色吧了（いや、馴染んでるよ）	D	D	D
是否只是好奇的錯了（好奇の間違いだろ？）	E	E	E

地點：RED GATE（レッドゲート）

約會地方好感度：△

問題：你亦會再次出擊嗎？（貴方もまた出擊するのかしら？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
為了你我會回來（君のために帰ってくる）	A	A	A
有我在便百戰百勝（自分がいれば百戦百勝）	C	C	C
死了的話請到我的墓獻花（死んだら墓に花を添いてくれ）	C	C	C

問題：這場戰爭會勝吧（この戦争、勝てるかしらね？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有我在冇問題（自分がいるから大丈夫）	D	D	D
是勝是敗賭一局才知（勝つか負けるか賭けよう）	D	D	D
未完也不知勝負（終わるまで分からない）	C	C	C

地點：遊覽船（ゴンドラ）5-10月

約會地方好感度：△

問題：不用私家船便提不起心情去看…（私は自家用でないと乗る気が起き…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
是的，回去吧（そうだね、帰ろう）	C	C	C
去座吧（ねえ…乗ろうよ）	E	E	E
刁蠻女（わかままな女だ）	D	D	D

地點：牧場（牧場）4-11月

約會地方好感度：△

問題：受不了家畜的氣味（家畜特有のこの臭いが耐えられない…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
想住在此處（ここで暮らしたいな）	D	D	D
沒辦法，回去吧（仕方ない帰ろうか）	C	C	C
每日可以任食豚和馬（毎日、豚や馬を食い放題だよ）	D	D	D

問題：你選哪隻馬來騎？（貴方が乗るとしたらどの馬を選ぶ？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
右邊的白馬（右側の白馬）	D	D	D
左邊的啡毛（左側の栗毛）	B	B	B
前面的黑白色（手前の白黒）	E	E	E

地點：森林區（森林区）

約會地方好感度：△

問題：我的衣服沒有了！（これじゃあ服が台無しだわ！）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
但是只有二人的世界（でも、二人っきりだよ）	E	E	C
沒辦法，回去吧（仕方ない帰ろうか……）	D	D	D
就算驚也沒用的……嘻嘻嘻（騒いでも無駄だ……ククク）	F	F	F

問題：是否迷了路？（もしかして道に迷ってない？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
只是你感覺（気のせいだよ）	C	C	C
「真的迷了路」（ギクッ……）	D	D	D
為何知道？（何故分かった？）	E	E	E

地點：高原（高原）4-9月

約會地方好感度：△

問題：你剛才做甚麼？（ところで貴方…さっきから何を…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
不如一起躺在草地上（一緒に寝転ばないか？）	D	D	D
觀察高山植物囉（高山植物の観察だよ）	E	E	E
深呼吸（息をしてるんだ）	E	E	E
為你畫掃描（君をスケッチ中）	B	B	B
想詩詞（詩を考えていたんだ）	E	E	E
桃戰 LOW ANGLE（ローアングルに挑戦）	E	E	E

地點：神殿遺跡（神殿跡）

約會地方好感度：△

問題：這遺跡就保存古跡來說，塌下性極高（保全区画とはいえ倒壊の危険性が高…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
經過多年日月的證據也沒法（年月を経た証拠だから仕方ない）	D	D	D
有危險不如回去（危ないから、もう戻ろうか）	C	C	C
向軍部下令將它拆去（軍部に申して取り壊して貰おう）	B	B	B

問題：可為它作個說明？（遺跡を前にしてご高説でも頂けるの？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
用考古學的方式說明（考古学的に説明する）	D	D	D
用又有趣又古怪的方式說明（面白おかしく説明する）	E	E	E
請求對方說明（相手に説明を求める）	B	B	B

地點：銀月之塔（銀月の塔）

約會地方好感度：○

問題：由這處看景色不錯（ここの眺望と引き替えなら悪い取り…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
多魯蕃是一個美麗的地方（ドルファンって美しい街だね）	C	C	C
只不過是一個小城市（まるでミニチュアの街だね）	D	D	D
你不怕高嗎？（高い場所って怖くない？）	E	E	E

問題：出神的望著呢（うっとりする眺めね…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
那只是生活的燈火（あの灯かりは生活の灯だから）	D	D	D
好像寶石箱呢（まるで宝石箱のようだね）	D	D	D
還是你較美麗（君の方が、きれいだよ）	A	A	A

地點：墳場（地下墓所）

約會地方好感度：△

問題：保存區除了眺望台外還有不錯的地方…（保全区って展望台以外、ロクな物が…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
這是貴重的地方（いや、これは貴重だよ）	D	D	D
的確是不錯的地方（確かにロクな物がない）	C	C	C
那又怎樣？（だからどうした？）	D	D	D

問題：裡面究竟有甚麼呢？（この奥に何があるって言うのかしら？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
絕對是金銀財寶（金銀財宝に違いない）	D	D	D
想該是沒有甚麼（特に無いと思うよ）	C	C	C
是否有興趣（もしかして興味ある？）	D	D	D

地點：燈塔（灯台）

約會地方好感度：○

問題：頭髮飄下飄下很煩（髪がベタつくから困るのよね）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
感到海呢（海って感じだよね）	D	D	D
那麼回去吧（それなら帰ろうか）	C	C	C
令劍生　不好（剣がサビそうでイヤ）	D	D	D

問題：為何你要接近我？（何故、貴方は私に近づいたのかしら？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
因為你是有錢人（お金持ちだから）	C	C	D
因為想成為朋友（友達になりたいから）	E	E	A
沒甚麼（ただなんとなく……）	B	B	B

地點：公眾墳場（共同墓地）

約會地方好感度：×

地點：海岸砲台群（ズィーガー砲群）

約會地方好感度：△

問題：這樣看砲台總覺得關心…（こんな砲台なんか眺めて楽しめる神…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
因為戰爭的道具？（戦争の道具だから？）	D	D	D
這麼美麗（こんなに美しいのに）	D	D	D
就令你快樂（楽しませてやる）	E	E	E

問題：你為何會做僱兵？（何故、傭兵をやってるの？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
為了守護某人（誰かを守るため）	D	D	D
為了生活（食べていくため）	C	C	C
為了升職加人工（出世するため）	C	C	C

地點：碼頭（波止場）

約會地方好感度：○

問題：每年我會在船上開生日 PARTY…（毎年、船の甲板上で私の誕生パー…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
下次亦請我（今度招待してくれ）	B	B	B
這不是太好嗎（それは良かったね）	D	D	D
正一是有錢玩意（成金趣味だな）	F	F	F

問題：今次戰爭完後你會…（今やっている戦争が終わったら次…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
回去家鄉（故郷へ帰る）	C	C	C
留在這處（ここに残る）	C	C	A
再到戰場（また戦場へ）	D	D	D

地點：海灘（ビーチ）7-8月

約會地方好感度：○

問題：並不是可以經常見到我穿泳裝…（私の水着姿なら見とれるのも無理は…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
很可愛（可愛いと思うよ）	D	D	D
很性感（セクシーだね）	B	B	A
不會襯（似合わねえ……）	F	F	F

問題：你當然擅長於游泳（当然、泳ぎは達者でしょうね？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
游泳就交給我吧（泳ぎならまかせる）	C	C	C
只是懂狗仔式（犬かき程度なら）	B	B	B
實際上是金槌一個（実はカナヅチです）	E	E	E

地點：海灘（ビーチ）5-6月、9-10月

約會地方好感度：○

問題：玩玩又不知忘了時間（思わず時間が経つのを忘れてしまい…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
只有二人的世界（二人っきりだしね）	C	C	A
好像畫（絵画的だよね）	C	C	C
有少許寂莫呢（少し寂しいけどね）	D	D	D

問題：這樣聽著海滾聲一邊…（潮騒を聞きながらこうしているのも…）

不如做個砂城（砂のお城を作ろう）	D	D	D
互相追逐（追いかけっこしよう）	D	D	D
去戲水吧（波とたわむれよう）	B	B	B

特別事件表——

GOODEND 必要事件

能力值條件

學力：20
禮儀：20
魅力：20
信仰：20
劍術：20
馬術：20
騎士勳章：25

其他事項：要發生恐怖份子放炸彈的事件(爆弾テロ)，認識海娜及拉滋，另外要在其戰鬥中勝了勝了尼古西拉里亞（ネクセラリア），還有要出現蓮達破產事件。

蓮達破產(リンダ破産)

發生日：29年3月13日

戀愛度：4個心

內容——

回校時遇到了蓮達，從她口中得知她家族即將面臨破產，於是主角便決定幫助她。「選擇對白：幫你（頼ってくれ）」

固定及隨機事件

事件	發生日	戀愛度
散步區約會	26年4月29日-9月30日／27年4月7日-9月30日／28年4月6日-9月28日	2個心
初夏海邊約會	27年5月12日-6月30日／28年5月4日-6月29日	4個心
運動祭典	28年5月31日	4個心（蓮達）／2個心（海娜）
生日 PARTY	28年7月12日	3個心
遊覽船約會	27年5月5日-9月30日／28年5月4日-9月28日	4個心
貴金屬店約會	28年10月5日-27年1月24日	4個心
一起上學	28年10月1日-29年1月24日	4個心

珍・比多羅姆拉（ジーン・ペトロモーラ）

「CV：新出志保」
生日：10 月 31 日
年齡：20 歲（初見面時）
血型：A
住所：卡米滋尼
職業：御者
備註：×
性格：要勝過男子
興趣：與動物遊玩
喜歡的地方：牧場
將來夢想：經營牧場
理想的男性：有男子氣慨的人

喜歡的生日禮物——

有錢人或以上：盆栽（ポトスの鉢植え）
小有錢人：御者用的鞭（御者用のムチ）
庶民的：廚具一套（調理具一式）

遇見方法——

必要能力值：除「禮儀及馬術」需要有 10 以外，其他沒關係；另要實行馬術指令。
期間：26 年 5 月 7 日 -9 月 27 日／ 27 年 5 月 6 日 -9 月 26 日

約會反應表——

地點：時裝店（ブティック）

約會地方好感度：△

問題：但是就這樣回去的話好像很傻…（ま、でも このまま帰るのも馬鹿…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
推薦最時髦的（シックな服をすすめる）	B	B	B
推薦像女孩的（女らしい服をすすめる）	C	C	C
推薦鬆身的（ロリロリした服をすすめる）	E	E	E

問題：那個店員一直望著我…（店員がジッと監視してるようでなん…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
那麼回去吧（それなら出ようか）	C	C	C
那便回望店員（店員に注意しようか）	D	D	D
不用理會店員（気にすることはない）	E	E	E

地點：貴金屬店（貴金属店）

約會地方好感度：△

問題：沒有綠色的高價寶石…（高価な宝石とは緑がないんだ）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
就這樣亦十分美麗（そのままで充分きれいだからね）	D	D	B
寶石也是一種表現身份的物（宝石は一種のステイタスだよ）	D	D	D
將珍珠放在地上連豬都不要（ブタに真珠を地でいってるからね）	F	F	F

問題：如果是送給我的話一個便好了（まあ、タダだったらこのテのは一個…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
貓眼石會合襯（このオパールが似合うよ）	D	D	D
綠寶石會合襯（このエメラルドが似合うよ）	B	B	B
真珠會合襯（このパールが似合うよ）	C	C	C

地點：餐廳（レストラン）

約會地方好感度：◎

問題：也數次在這裡與給仕長會面…（あそこで会釈してる給仕長とも何回…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
是否十分厲害的面孔（すごいな顔が利くのか？）	C	C	C
這裡的肉的確好味（確かに肉は絶品だな）	A	A	A
你呢條友咪認叻（貴様が自慢するな！）	F	F	F

問題：怎樣 這店的食品？特別是肉類…（どうだ？ この店の料理…特に肉…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
極度好的味道（至高という言葉に値する味だ）	B	B	B
始終都是家中的好（自分は家庭の味の方が好きだ）	C	C	C
正一是垃圾…快叫廚師出來（まさに生ゴミ…シェフを呼べ！）	E	E	E

地點：酒吧（酒場）

約會地方好感度：◎

問題：咦？不喜歡飲酒？（おっと…酒飲みは嫌いか？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
並不特別討厭（別に嫌いではない）	B	B	B
我亦喜歡飲酒（自分も酒は好きだ）	A	A	A
不喜歡飲酒的女孩（酒を飲む女は嫌いだ）	F	F	F

問題：在酒吧玩 21 點時最得不同成績對好感度效果

結果	反應
優	A
良	B
可	C
不可	D

地點：舞廳（ダンスホール）

約會地方好感度：△

問題：「成功時」你跳得十分好（上手いんだな ちょっと悔しい…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
你亦跳得很好（君も上手だったよ）	E	E	E
我對於跳舞有自信（ダンスには自信があるんだ）	B	B	B
你踏到我好幾次（何度も足を踏みやがって！）	F	F	F

問題：「失敗時」終於停下來，你…（なんだかホッとしたよ お前…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
對不起（申し訳ない……）	B	B	B
我不擅長於跳舞（こういうのは苦手だ）	C	C	C
你才跳得差（お前がヘボだからだ）	F	F	F

地點：多利滋泉（トレンツの泉）

約會地方好感度：△

問題：如果只是將幣投入去的話，我…（コインぶち込みたいならオレに構わ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
將幣投入去（コインを投げ入れる）	C	C	C
默默地搖頭（黙って首を振る）	B	B	B
去撓泉中的幣（泉のコインを漁る）	E	E	E

問題：看，其他人亦將投進去（見ろよ、皆が皆コインをぶち込むが…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
很可惜呢（もったいないね）	C	C	C
沒有這回事（そんなことないよ）	D	D	D
除去幣（コインを除去しよう）	C	C	C

地點：審判的口（審判の口）

約會地方好感度：△

問題：這個面究竟是甚麼做來制裁…（この顔は一体何様のつもりで裁きな…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
反正是傳説（まあ伝説だから）	D	D	D
的確是這臉（確かにこの顔じゃね）	C	C	C
好像這樣的臉（似たような顔のくせに）	F	F	F.

問題：反正遊容亦放手進去…（さて観光客よろしく手でも突っ込ん…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
大聲嚇她（大声を出しておどかす）	D	D	D
問她是否喜歡我（「僕は好き？」とたずねる）	E	E	C
一起放手進去（自分も一緒に手を入れる）	B	B	B

地點：FLOWER GARDEN（フラワーガーデン）4-5 月間

約會地方好感度：○

問題：可能會笑我，動物以外其次是喜歡花。（笑うかもしれないが花は動物の次に…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
沒有笑（笑わないよ）	C	C	C
我也喜歡花（自分も好きだ）	B	B	B
大笑（大笑いだぜ）	D	D	D

問題：如果杜魯蕃城中亦好像這樣…（もう少しドルファンも町中にこうい…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
做首飾給她（首飾りを作る）	D	D	D
送她花束（花束にして贈る）	C	C	C
吹草笛（草笛を鳴らす）	B	B	B

地點：FLOWER GARDEN（フラワーガーデン）9-10 月間

約會地方好感度：○

問題：知否塑丹花的花語？（ダリアの花言葉って知ってるか？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
是否「移情別戀」（「移る気」だろ？）	C	C	C
沒可能會知（知るわけもない）	B	B	B
不要問無聊問題（つまらん質問するな）	F	F	F

問題：花的壽命雖短但美麗…（花の命が短いから美しいのか 美…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
由於美而短命（美しいから短い）	C	C	C
由於短命而美（短いから美しい）	B	B	B
怎樣也好（どっちでもいい）	C	C	C

地點：茶室（喫茶店）

約會地方好感度：○

問題：落甚麼 ORDER（さて、何を頼むか…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
拔蘭地（ブレンド）	C	C	C
朋友（フレンド）	D	D	D
固體（ソレント）	D	D	D

問題：有時也想叫些古怪的飲品（たまには変わったものを頼んでみた…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
CREAM SODA（クリームソーダ）	C	C	C
DX 朱古力巴菲（ＤＸチョコパフェ）	C	C	C
香蕉提子（バナナクレープ）	B	B	B

地點：林陰大道（並木道）3-5 月

約會地方好感度：○

問題：説到春天便會聯想到…（やっぱ春って言うと…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
戀愛（恋かな）	D	D	D
氣息（息吹くかな）	B	B	B
死人（人死にかな）	E	E	E

地點：林陰大道（並木道）6-8月

約會地方好感度：○

問題：在樹上走不到下來（木の上から降りられなくなったのか…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
救牠下來（降ろしてあげよう）	C	C	C
如果救牠下來（降ろしてあげたら）	D	D	D
放著牠不理（放っておこう）	E	E	E

地點：林陰大道（並木道）9-11月

約會地方好感度：○

問題：可否幫忙做最後一件事？（最後の一仕事でも手伝うか）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
一件工作是？（一仕事って？）	C	C	C
我也幫手（自分も手伝うよ）	B	B	B
沒有羅蔓蒂克的人（ロマンのない奴）	D	D	D

問題：你對秋天會連想到甚麼？（お前の場合秋って言えば何を連想す…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
收成（刈り入れかな）	B	B	B
準備過冬（冬支度かな）	C	C	C
換衣服（衣替えかな）	C	C	C

地點：林陰大道（並木道）12-2月

約會地方好感度：○

問題：今天出奇地冷（今日はめずらしく冷えるな…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
摟著她的肩（肩を抱く）	E	E	A
拖著她的手（手をつなぐ）	D	D	B
繞著她的腳（足をつなぐ）	E	E	E

問題：小時住在端士（ガキの頃はスィーズランドにいたか…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
下來便可（降ればいいのにね）	C	C	C
不便下來（降ったら不便だよ）	D	D	D
想玩雪（雪遊びがしたいね）	B	B	B

地點：畫廊（画廊）

約會地方好感度：△

問題：我不擅長這種地方（どうもこういう場所は苦手だな…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
請不要這樣說（まあそう言わずに）	D	D	D
那麼回去吧（じゃあ帰ろうか）	C	C	C
沒教養的人（無教養な女め）	F	F	F

問題：你剛才望甚麼？（ところで…さっきから何見てるんだ？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
接待處的女性（受付の女性）	B	B	D
這風景畫（この風景画）	C	C	C
周圍的人（周囲の人間）	D	D	D

地點：劇院（シアター）

約會地方好感度：△

上映劇：灰諧騎士（ジョーダンナイト）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有趣（面白かったね）	A	A	A
一般（なかなかだったね）	B	B	B
冇趣（面白くなかったね）	C	C	C

上映劇：羅塞塔（ロゼッタ）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有趣（面白かったね）	E	E	E
一般（なかなかだったね）	D	D	D
冇趣（面白くなかったね）	C	C	C

上映劇：羅密歐與茱麗葉（ロメオとジャリエッタ）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有趣（面白かったね）	E	E	E
一般（なかなかだったね）	D	D	D
冇趣（面白くなかったね）	C	C	C

地點：運動今園（運動公園）4-12月

約會地方好感度：◎

問題：有否自信（ところで自信はあるのか？）

成功的話

回答	普通	喜歡	十分喜歡
絕對有（ばっちり）	A	A	A
一般（まあまあ）	B	B	B
可能會死（だめかも）	C	C	C

失敗的話

回答	普通	喜歡	十分喜歡
絕對有（ばっちり）	E	E	E
一般（まあまあ）	D	D	D
可能會死（だめかも）	D	D	D

地點：鬥技場（競技場）1-3月

約會地方好感度：◎

問題：不不的男子不能生男孩…（男ってのは強くなきゃ男に生まれて…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
如你所說（その通りだね）	B	B	B
這有多許偏見（それは偏見だよ）	D	D	D
正一野蠻人（この野蠻人が）	F	F	F

地點：馬戲團（サーカス）

約會地方好感度：×

地點：散步區（遊歩道）

約會地方好感度：○

問題：這裡只有情侶們（ただアベックが多いのは気に入らな…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
我們也是情侶呢（ぼくらもアベックさ）	D	D	B
果如與女朋友來的話有多好（彼女と来れば良かった）	C	C	E
試下擲石仔（石でも投げてやろうか）	C	C	C

問題：試想想開運河對於自然…（もう少し自然を考えて作った運河や…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
指著有魚的地方（魚のいる場所を指さす）	C	C	C
靜靜摟著她的肩（そっと彼女の肩を抱く）	E	E	B
推她落運河（本気で運河に突き落とす）	F	F	F

地點：RED GATE（レッドゲート）

約會地方好感度：△

問題：為何人類經常發動戰爭？（何で人間ってのは戦争を繰り返すん…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
這是個永遠的問題（それは永遠の課題だね）	C	C	C
由於自我主義太強（エゴが強いからだよ）	C	C	C
由於喜歡流血（流血が好きだからさ）	E	E	E

問題：我原本也不想提的，你…（オレが言うのもなんだけど お前…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
為了你我會回來（君のために帰ってくる）	C	C	B
我是有不死身的（自分は不死身だから）	D	D	D
死了的話請到我的墓獻花（死んだら墓に花を添えてくれ）	D	D	D

地點：遊覽船（ゴンドラ）5-10月

約會地方好感度：○

問題：♪～（♪～）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
用手弄水（水をすくってかける）	D	D	D
試試捉魚（魚を捕まえてみせる）	B	B	B
裝作想嘔（酔って吐いてみせる）	E	E	E

問題：這樣乘遊覽船渡日…（こいやってゴンドラに揺られて過ご…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
景色真美（流れる景色が、きれいだしね）	D	D	D
能座在你身旁（君のそばに座ってられるしね）	E	E	B
像通往冥途的船（冥途の渡し船みたいだしね）	B	B	B

地點：牧場（牧場）4-11月

約會地方好感度：◎

問題：由於是叔父夫婦養大我…（叔父夫婦はオレを育ててくれたから…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
那雙親呢？（ご両親は…？）	D	D	D
……………	C	C	C
介紹給我（紹介してくれ）	B	B	B

問題：早些辭去御者的工作去開自己的牧場（早く御者なんか辞めて自分の牧場を…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
住在這裡似乎太早（ここで暮らせば早いよ）	C	C	C
但是每日會過著艱苦的生活（しかし厳しい日々もあるよ）	E	E	E
每日可以任食豚和馬（毎日、豚や馬を食い放題だね）	B	B	B

地點：森林區（森林区）

約會地方好感度：△

問題：以前這裡有很多小動物，可是現在…（以前は動物が多かったんだが ジイ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
這也沒辦法（それはしょうがないよ）	E	E	E
叔發的弟子指（おじいさんの弟子って？）	C	C	C
不知何時動物們會回來（いつか動物も戻って来るよ）	C	C	C

問題：呀！那邊好像有東西有動（ん？ なんか向こうで動いたな…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
可能是幽靈（幽霊かもね）	E	E	E
只是其他人（ただの人間でよ）	D	D	D
熊人暴走呀（アライグマだよ）	B	B	B

地點：高原（高原）4-9月

約會地方好感度：◎

問題：就算這樣望我對廚藝還是沒自信（こう見えても料理ってモンには自信…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
我期待下一次的（次を楽しみにしてるよ）	B	B	B
這真是意外…（それは意外だな……）	C	C	C
我討厭食後會死（食って死んだら嫌だ）	F	F	F

問題：你在做甚麼？（ところで お前…何してるんだ？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
不如一起躺在草地上（一緒に寝転ばないか？）	B	B	B
觀察高山植物囉（高山植物の観察だよ）	C	C	C
沒事，只是在呼吸（無論、息をしてるんだ）	B	B	B

地點：神殿遺跡（神殿跡）

約會地方好感度：△

問題：很舊的東西，這樣下去…（かなりもろくなってるな…これじゃ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
是這經過多年日月的證據（それだけ年月を経た証拠だよ）	E	E	E
危險的不如回去吧（危ないから、もう戻ろうか）	C	C	C
向軍部下令將它拆去（軍部に上申して取り壊して貰おう）	B	B	B

問題：對於遺跡來說這物太大（遺跡としちゃかなり大きいな物だよな）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
用考古學方式説明（考古学的に説明する）	D	D	D
用又有趣又古怪的方式説明（面白おかしく説明する）	C	C	C
請求對方説明（相手に説明を求める）	D	D	D

地點：銀月之塔（銀月の塔）

約會地方好感度：○

問題：這就是這塔出名的地方（この塔の人気がある訳だ）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
多魯蕃真是一個美麗的地方（ドルファンって美しい街だね）	E	E	E
只不過是一個小城市（まるでミニチュアの街だね）	B	B	B
你不怕高嗎？（高い場所って怖くない？）	D	D	D

問題：不同白天，夜景真是十分美（昼間と違って夜の眺めは最高だな）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
那只是生活的燈火（あの灯かりは生活の灯だから）	E	E	E
街及住宅的燈十分美（街や家の灯かりがキレイだしね）	D	D	D
還是你較美麗（君の方が、きれいだよ）	B	B	B

地點：墳場（地下墓所）

約會地方好感度：△

問題：將墳場建在地下那人是不是…（フン…墓を地下に造るとは念の入っ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
引起我的興趣（興味を引くね）	D	D	D
沒趣的（面白くないね）	C	C	C
可能有喪屍出現（ゾンビが出そうだね）	B	B	B

問題：這處仍是禁止進入…（相変わらずここは立ち入り禁止のま…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
裡面有秘寶（この奥に秘宝が……）	D	D	D
裡面危險（中は危ないんだよ）	C	C	C
反正有興趣（どうも気になるね）	C	C	C

地點：燈塔（灯台）

約會地方好感度：○

問題：在黑暗的海中，這座燈塔…（真っ暗闇の大海原の中 この灯台の…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
非常細心（それは心細いな……）	C	C	C
燈塔好像母親般（だから灯台は母なんだ）	B	B	B
那麼去破壞它（じゃあ壊してやろう）	E	E	E

問題：來到海邊可說是懷念或者…（海に来ると懐かしいっていうか何か…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
你前世是魚？（お前の前世は魚類か？）	E	E	E
回想小時的事？（小さい頃の思い出とか？）	C	C	C
是否因為海像母親？（母なる海だからじゃない？）	C	C	C

地點：公眾墳場（共同墓地）

約會地方好感度：△

問題：就算死，也要眾人平等的死…（死が万人に平等を与えようが死んで…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
戰爭快些完結就好了（早く戦争が終わるといいね）	D	D	D
戰爭完的話便沒有工作（戦争が終わると仕事がなくなる）	C	C	C
最後，死去的人只是無膽匪類（結局は、死ぬ奴がマヌケなんだ）	E	E	E

問題：你經常來此地？（お前、ここへはよく来るのか？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
走來參拜死去的戰友（戦友の墓参り程度に）	C	C	C
下次戰事完後永遠住在這裡（次の戦争後永住する）	D	D	D
喜歡這裡（ここが好きだからね）	E	E	E

地點：海岸砲台群（ズィーガー砲群）

約會地方好感度：△

問題：做這些砲台的國是我叔父…（この大砲を作った国にオレのジイ様…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
怎樣的人？（どんな人？）	D	D	D
哪個國？（何処の国？）	C	C	C
那又怎樣？（だからどうした？）	D	D	D

問題：為何你要做傭兵？（何故、傭兵なんかをやってるんだ？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
為了守護某人（誰かを守るため）	C	C	C
人工高（契約金が高いから）	E	E	E
不想答（答えたくない）	C	C	C

地點：碼頭（波止場）

約會地方好感度：○

問題：多魯蕃亦有很多外國人…（ドルファンも外国人が多くなったも…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
因此才能遇到你（だから出会えたんだよ）	C	C	B
討厭外國人？（外国人は嫌いかい？）	C	C	C
這個國沒有了（この国も終わりだな）	C	C	C

問題：下次你會去何處？會否回到戰場？（次は何処へ行くんだ？ また戦争の…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
回去自己的家鄉（故郷へ帰る）	B	B	B
留在這國（この国に留まる）	C	C	A
你說是的（その通りだよ）	D	D	D

地點：海灘（ビーチ）7-8月

約會地方好感度：○

問題：請不要一直望著我。（あんまりジロジロ見るなよ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
可愛的泳衣呢（可愛い水着だね）	D	D	D
性感的泳衣呢（セクシーだね）	C	B	B
不合襯（似合わねえ……）	F	F	F

問題：你游水的能力？（お前、泳ぎはどうだったけ？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
十分擅長（得意中の得意）	C	C	C
如果只是狗仔式（犬かきなら……）	D	D	D
金槌一個（カナヅチです）	C	C	B

地點：海灘（ビーチ）5-6月、9-10月

約會地方好感度：○

問題：比起夏天的海我財願像這樣的…（オレには夏の海よりこっちの方が性…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
只有二人的世界（二人っきりだしね）	D	D	B
好像畫（絵画的だよね）	D	D	D
這不是唱反調嗎？（それは逆だろ？）	B	B	B

問題：今天想一整天悠閒地過…（今日は一日ここでのんびりしようかな）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
用砂做個城（砂でお城を作ろう）	B	B	B
互相追逐（追いかけっこしよう）	D	D	D
去游水（思い切って泳ごう）	E	E	E

特別事件表——

GOODEND 必要事件

能力值條件

學力：20
禮儀：20
魅力：20
信仰：無關係
劍術：50
馬術：60
騎士勳章：25





固定及隨機事件

事件	發生日	戀愛度
洛里的貓失蹤	26年12月25日-27年1月5日／27年12月23日-28年1月4日／28年12月22日-29年1月3日	2個心（珍）3個心（洛里）
酒吧的約會	26年10月7日-27年3月31日／27年10月6日-28年3月30日／28年10月5日-29年2月25日	2 個 心
高原的約會	26年5月20日-9月30日／27年4月7日-9月30日／28年4月6日-9月28日	4 個 心
牧場的約會	26年10月7日-11月25日／27年10月6日-11月24日／28年10月5日-11月30日	3 個 心
馬車暴走	26年10月7日-27年3月31日／27年10月6日-28年3月30日／28年10月5日-29年2月25日	3 個 心
秋天海邊的約會	26年9月2日-30日／27年9月1日-30日／28年9月7日-28日	3 個 心

☆☆☆待續☆☆☆



叮噹

今次的主題是……

《叮噹》相信有不少人都認識他，他是誰？就是一隻得意可愛的機械貓。這套動畫曾幾何時，風魔全港，由那時起到現在，仍有不少他的FANS，這套動畫由1979年開始在日本播映，直到現在仍未完結，而且近這幾年來，均有一至兩套的電影版推出，可想而之，他的吸引力有幾大。

TEXT:MS

《叮噹》TV版

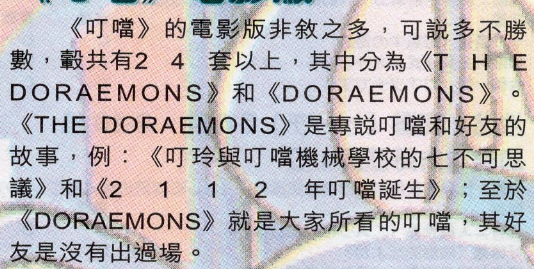


故事簡介：在22世紀的世界中，擁有超高科技，故事主角野比大雄的子孫受不了其父的無能，便將機械貓買下，送現過去的野比大雄（即現在），希望他們日後的生活有所改善，當野比大雄知道這事時，便開始依賴名叫叮噹的機械貓，過着小學生的生活，可是以野比大雄的性格，多時利用叮噹的道具闖出媧來，產生連串的笑話和教訓。

《叮噹》電影版

《叮噹》的電影版非敘之多，可說多不勝數，較共有24套以上，其中分為《THE DORAEMONS》和《DORAEMONS》。《THE DORAEMONS》是專說叮噹和好友的故事，例：《叮玲與叮噹機械學校的七不可思議》和《2112年叮噹誕生》；至於《DORAEMONS》就是大家所看的叮噹，其好友是沒有出過場。

由於這套動附有教育成份，在香港中很容易被接受，因此他的TV版和電影版，大部份都在香港的電視或電影院中可看得到，唯獨是較新的電影版仍未在香港播映過，因此筆者在這裏略說一下。



《DORAEMONS》的《叮噹海底鬼岩城》

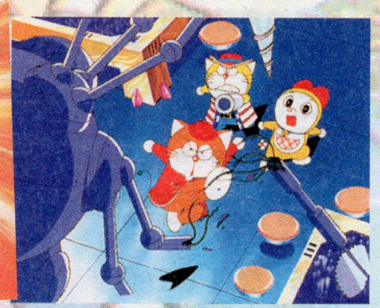


故事簡介：話說叮噹和大雄打算在乘暑假出海遊玩，於是叮噹利用其特殊道具使大雄等人可在海底活動，就這樣他們便在海底渡過一段時期，可是在這段時期中，竟然遇上海底人，而且更發現到在佰慕達三角洲中，一個古舊的電腦正開動了報仇的系統，更打算向全世界發射核彈，毀滅全世界，叮噹等人當然不會讓它這樣做，於是便和海底人一起阻止它的報仇計劃。

《THE DORAEMONS》的《叮玲與叮噹機械學校的七不可思議》

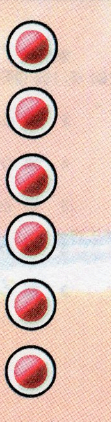
故事簡介：叮噹的妹妹叮玲終於在機械學校畢業，在一個雷電交加的晚上，機械學校的主電腦發生故障，將叮噹捉去，叮玲在地上拾起他留下的「友情電話卡」，從而便叮噹最好的朋友前來救助，這些朋友全是叮噹的舊同學，叮玲為了救自己的哥哥便連同叮噹最好的朋友進入學校內開始冒險旅程。

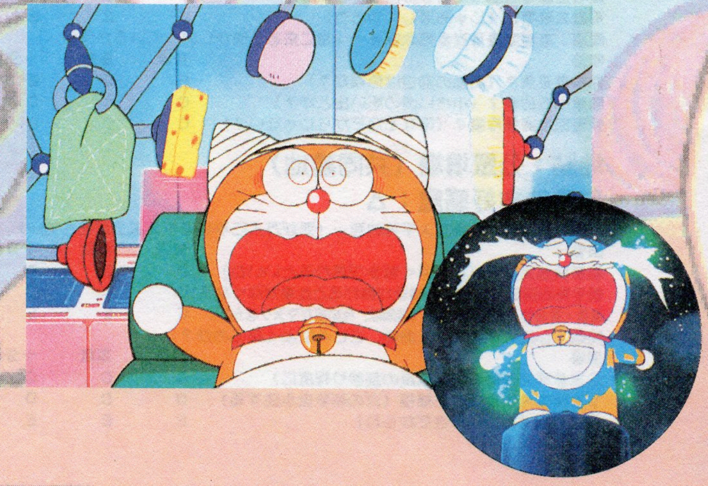




《THE DORAEMONS》的《2112年叮噹誕生》

故事簡介：這是一個交帶叮噹如何誕生的故事，初時他與一般機械貓同樣是隻有耳朵和黃色的身體。一天，由於時間犯罪者向時間警察開火，豈料到影響製造廠的功能，其中一隻受到一股高壓電攻擊，跌下垃圾堆中，在將他溶解之際，這機械貓幸得女機械貓相救，拾回生命。他跟普通的機械貓般到養成學校就讀，可是他比一般的機械貓遠遠不及，最後更被校長轉送到另一個課程就讀，雖然是這樣，但他的成績仍是沒有好轉，到了測驗的一天，原是不合格的他，因一位小孩的錯誤而選中他作保母，那小孩就是大雄的孫兒，從此叮噹就照顧他成長。沒多久，叮噹的耳朵被老鼠咬破，進院後終將耳朵切下，叮噹不能接受自己沒有耳朵和被其女友笑的感覺，獨自在旁哭泣，他的眼淚使身體的顏色變回原色（藍色）。就是這樣他便成為現在的叮噹了。





《叮噹》遊戲知多少？

《叮噹》的動畫就說得多，但不知各位叮噹FANS有沒有留意到有關它的遊戲同樣是這麼多？數數看，原來《叮噹》遊戲在家庭遊戲機中推出過17種遊戲，不知你們又玩過未呢？不如就現在為大家說說它的遊戲是怎樣啦！

《叮噹（HUDSON版）》

FC/ HUDSON/ 86年12月12日/ ACT/ 5500日圓/ 1P

這是第一隻叮噹遊戲，故事內容取材於三套電影版，分別是《海底鬼岩城》、《魔境大冒險》和《宇宙開拓史》，雖然並不是跟於原著，但是都各有特式，例如是STAGE 1，它的取材於《宇宙開拓史》的故事和背景，以全方向動作進行，但是來到STAGE 2，故事取材於《魔境大冒險》，玩法則轉為橫向射擊，這種玩法在新世代的遊戲中很難找到的。



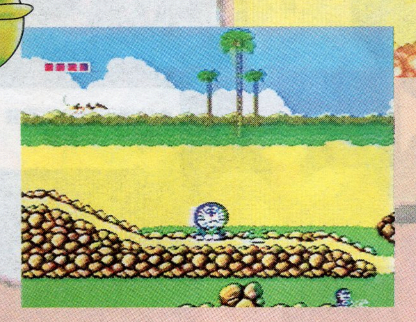


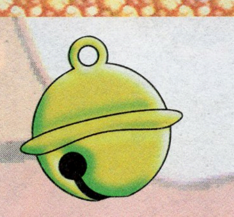
《叮噹一千零一夜》

PC-CD/ HUDSON/ 92年5月29日/ ACT/ 5800日圓/ 2P

繼《叮噹迷宮大作戰》後的另一新作，以橫向動作進行遊戲，故事說到大雄、靜兒和技安等人被書中的人，於是由叮噹跳進書中拯救他們。這遊戲的最大特色，就是首隻加入OPENING歌曲和假動畫的片段，的確吸引不少FANS。







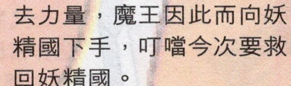
《叮噹友情傳説》

3DO/ 小學館/ 95年4月7日/ AVG/ 7800日圓/ 1P

雖然3DO的機能比較差，但是小學館推出的《叮噹友情傳説》可說是經典之作，為甚麼？因為它是首隻以叮噹的朋友作主題，叮噹則要到世界各地找尋好友的行踪，然後合力打倒BIG．THE．DORA。







《叮噹~大雄和三粒精靈石》

N64/ EPOCH/ 97年3月21日/ ACT/ 7980日圓/ 1P

這是叮噹系列中，最新一輯的遊戲，有3D立體畫面，唯一湛新的玩法，雖然基本上是動作遊戲，但是亦加入了小許的解謎成份。故事全屬於原創，封印魔王的三粒水晶突然失去力量，魔王因此而向妖精國下手，叮噹今次要救回妖精國。



各遊戲推出年表

推出日期	遊戲名稱	遊戲類型	機種	價格
12-12-1986	《叮噹（HUDSON版）》	ACT	FC	5500日圓
31-10-1989	《叮噹迷宮大作戰》	ACT	PC-E	4900日圓
14-9-1990	《叮噹（EPOCH版）》	RPG	FC	6800日圓
1-3-1991	《叮噹》	STG	GB	3500日圓
6-12-1991	《叮噹一千零一夜》	ACT	PC-E	5800日圓
29-5-1992	《叮噹一千零一夜》	ACT	PC-CD	5800日圓
19-12-1992	《叮噹ANIMARU惑星傳説》	ACT	GB	3900日圓
19-2-1993	《叮噹~大雄和妖精之國》	ACT	SFC	8000日圓
26-3-1993	《叮噹~夢小偷和7人的GOZANZU》	ACT	MD	6800日圓
29-4-1993	《叮噹~羅拉之野望》	ACT	GG	3500日圓
17-12-1993	《叮噹2大雄和玩具王國大冒險》	ACT	SFC	8000日圓
16-12-1994	《叮噹3》	ACT	SFC	9500日圓
7-4-1995	《叮噹友情傳説》	AVG	3DO	7800日圓
15-12-1995	《叮噹3大雄和月亮王國》	ACT	SFC	9500日圓
16-2-1996	《叮噹~大雄和復活之星》	ACT	PS	5800日圓
15-3-1996	《叮噹~大雄和復活之星》	ACT	SS	5800日圓
26-4-1996	《叮噹~有趣口袋天堂》	ETC	GG	4800日圓
21-2-1997	《叮噹2 SOS！童話之國》	ACT	PS	5800日圓
21-3-1997	《叮噹~大雄和三粒精靈石》	ACT	N64	7980日圓

註：以上年表只供家用機使用

新作不濟·舊主角被逼登場？！

羅德島戰記-英雄騎士傳-要靠舊主角做勢？！

主持：天下一之無責男

好了！終於也有加版的機會了，由今期開始，筆者這個「檔口」正式開始擴充，而在內容方面，當然會更加多元化，雖然仍是以動畫，不過在當中亦不時會加入一些有關漫畫的資訊，希望大家會喜歡這樣的安排，有意見的話大家亦可以來信給天下一之無責任男，本主持一定會努力做到最好的！

相信對於廣大的動畫迷而言，《羅德島戰記》這名字一定不會陌生，因為這是一套非常出色的作品，不論是在作畫又或是故事上也受到一致的好評，這作品亦掀起了一片以RPG為題材製作OVA的熱潮，不過，在《羅德島戰記》之後，已經很少有非常出色的同類作品出現了，可能是潮流的驅使，《羅德島戰記》再一次的被搬上螢光幕之上，不過這次不是OVA，而是TV化。

主角的交替

可能大家會被這《羅德島戰記-英雄騎士傳-》的頭段故事所誤導，因為大家會見到OVA的主角阿賓（パーン）等人的出場，而且更有當時的卡殊王（カシュー王），可能大家會以為只是重播之前的OVA版，錯了！這便是新TV版的開頭了，大家可以再一次的看到阿賓等人的雄姿，而且亦可以看到他們再一次與巨龍SHOOTING STAR的決戰！而到了第9話，新的主角便會出場，他的名字便是史柏古（スパーク），除了主角交替之外，就連英雄身邊的「女伴」也會有所更改，以前在阿賓身邊有狄多莉（ディードリット），而現在在史柏古身邊則有妖精莉芙（リーフ），似乎製作人有心要使這個系列的故事有一定的模式呢！

故事簡述

其實這個故事的內容真是非常簡單，在第9話開始其實才算是故事的正式開始，主人翁史柏古和他的同伴的任務便是要阻止破壞女神的復活，為了要完成這個任務，他們一定要奪回重要的寶物——「魂之水晶球」，這便是唯一能使破壞女神復活的道具，所以只要成功奪回便可以阻止破壞女神的復活；而另一件關係重大的物品便是在比亞歷斯（ヴァリス）的祭器——「生命之杖」，這些便是牽引着整着故事的物件。由於這任務是卡殊王向丈柏古修書委任的，所以史柏古當然會全力以赴……

重要人物

除了主角史柏古和他的妖精同伴之外，在故事之中另有着一個非常重要的人物，她便是小妮絲（小ニース），如果大家記性好的話，一定會記得這人物在舊作之中也有登場的，她便是史靈（スレイン）和莉尼亞（レイリア）所生的女兒，在她身上藏着一個非常重大的秘密……



◆這個亞賓有30歲，大家信嗎？



◆過了頭8話便無得出場的卡殊王。

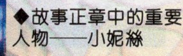


◆大家還記得這條凶惡的巨龍嗎？

◆這些便是史柏古的同伴。



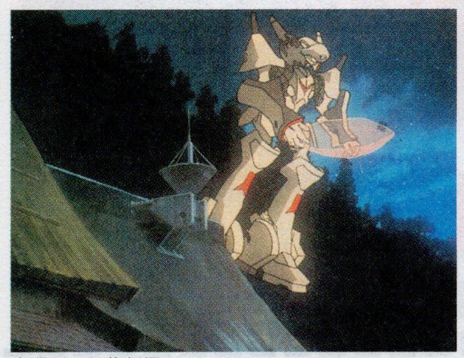
◆故事正章中的重要人物——小妮絲



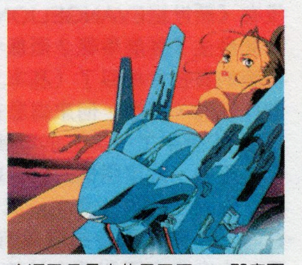
◆其實用亞賓做主角咪幾好……



OPENING 有色有味
《BRAIN POWERED》肯定在香港會被禁！


◆這是一般的劇照。

在上兩期為大介紹過一套名為《BRAIN POWERED》的科幻作品，其製作班底之強實在是令大家非常雀躍，不過，這部作品的播放時實在是非常奇怪的，一個星期播兩日，分別是星期三的19:30和星期六的00:30（重播），這實在是少見的，而且在看過這部作品之後，肯定如果來到香港的話，一定會被刪剪到不似人形，不論內容方面能否通過電檢，單是OPENING已經肯定不能通過，因為在整個OPENING之中，差不多全是劇中女角的「大膽演出」，試想想，在港播出的動畫作品，有時候連KISS也會被剪，所以，這些「兩點盡露」的場面一定會被禁，雖然不是有心賣弄色情，不過，結局也是一樣──「冇得睇」！看來要在香港看到富野由悠季和永野護的作品真是十分難呢！唯有要看在7月25日推出的LD版了。


◆這已是最少的暴露了……那麼更甚的會是怎樣呢？

大友克洋迷之大喜訊
繼《亞基拉》之後又一大作登場

相信《亞基拉》一定會是大家看了之後感到非常「熱血沸騰」；而在大約兩年之前，在香港的國際電影節之中，一套由3部電影組合而成的作品──《MEMORIES》也曾上映過，而且反應非常熱烈，門票在一天之內便全部售完，真是非常厲害呢！

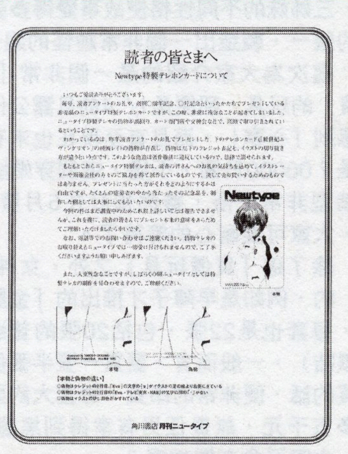
不過，其實《MEMORIES》也不可以算是一部電影，所以，今次製作的《SPRIGGAN》可以說10年以來再一次見到大友克洋先生的作品了！這部名為《SPRIGGAN》的電影作品其實是改編自大友克洋先生的同名漫畫，而這電影的故事是取自漫畫之中的一小段故事，《SPRIGGAN》是一部由高榮 宙原作，皆川亮二作畫的漫畫故事，而這電影的故事是取自由漫畫第2期中段開始的故事──「羅亞方舟編」，故事是由一塊古代石板開始，在西曆19XX年的12月，在亞拉拉山之中，找到了一塊寫有希伯來文的石板，而且在那裏亦發現了可能是當年傳說之中的「羅亞方舟」，究竟這石板和那方舟隱藏了甚麼秘密呢？這套電影將會於98年9月5日起於全日本的東寶院線上映。


◆其中的一張劇照。


◆《SPRIGGAN》的宣傳用海報。

樹大有枯枝
日本竟然出現冒牌電話咭

在今年的6月號《NEWTYPE》之中，出現了一段令人非常震驚的消息……在每個月的《NEWTYPE》之中，也會有一些記念品給讀者應募的，而在去年的周年記念號之中，曾經送出一些的《NEWTYPE》特製《EVANGELION》電話咭，不過，在日本市面上竟然出現了一些「假咭」！？對了！所以在今個月的《NEWTYPE》之中，特意用了一整版的篇幅刊登了通告一份，內容便是解釋這次事情的發生，以及向讀者解說一下如何分辨一下真假咭，在這裏就為大解釋一下：如要分清真假咭，首先是要心一下在左下角的版權，最易看到的便是「Eva」字樣的位置，真品的「a」字是在小腿左邊的，偽品則是在小腿之中的；其次便是在「Eva.・テレビ東京・NAS」之中的「・」，偽品中是不會出現這「・」的，如果大家在香港亦見到此電話咭的話，要小心一點才好購買啊！


読者の皆さまへ

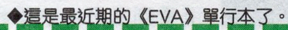
Newtype特製テレホンカードについて

◆以上便是《NEWTYPE》98年6月號中所刊登的聲明。

EVANGELION連載終止？！

相信如果話這兩三年是《新世紀EVANGELION》年，大家絕對不會反對吧！不過，似乎這股風也到了一個盡頭了，首先是電影版的推出，之後再沒有任何的新消息，而且漫畫的連載亦一拖再拖，就以日本的《月刊 少年エース》而言，已經連續兩個月沒有《新世紀EVANGELION》的連載了（8月也不會有的了），究竟發生了甚麼事呢？而最令人不解的是在連載之中的故事和電視版的實在太相似了（基本上是完全一樣），所以可以說是全無創作性的，那麼，何來這麼多月也沒有連載呢？是否這故事已被《月刊 少年エース》的編輯部抽起了呢？這個真的是不能證實了，不過，近這兩個月來，新的連載不斷出現，好像已沒有多餘的空位給《月刊 少年エース》了，那麼，當作者「有心機」再畫之時，不知會不會出現「冇房出租」的情況出現呢？而另一方面，大家又會否繼續支持這樣「不定期連載」的連載作品呢？




◆這是最近期的《EVA》單行本了。


◆到底何時才會再有連載呢？

四驅之後再有新勢力湧至

大家還記得當年《DASH四驅郎》是怎樣興起的呢？對了！是由漫畫而起的，由於漫畫的興起，再加上有玩具商的支持，所以四驅車便得以變成一種潮流產物，令到不少的年青人也為之着迷，現在又有一個新的勢力要朝這個方向前進了，那便是現時非常流行的「搖搖」了。

在日本的少年誌《CORO CORO》之中，有一個連載就像當年的《DASH四驅郎》一樣，在這個漫推出之時，正好是這種玩意再一次萌生的時候，本漫畫的名字便是《超速SPINER》，單看名字可能不會想像到甚麼，不過，其實這漫畫的主要內容全是圍繞着「搖搖」的，故事的主人翁是一個對各種體育也非常有天才的人，不過，他竟然在「搖搖」之中嘗到失敗的滋味，所以他一心要在搖搖之上下苦功，而在也的面前更不住的出現高手，故事便是由此而起，當然，故事之中利用不少的誇張手法來描寫搖搖，這亦是賣點之一，大家現在有玩搖搖嗎？看一下這漫畫可能會對大家有啟發呢！不知這作品會否和《DASH四驅郎》和《爆走兄弟Let's & Go》一樣能夠躍身電視螢幕之中呢？

《超速SPINER》資料：
原作：橋口 隆志
出版社：小學館
價格：410日圓（定價）
390日圓（本體）



◆不知還部作品能否躍登電視螢幕呢？

女神精品非常貴‧但係又唔買唔得

很明顯，如果要選這10年來最出色的女性動畫人物，貝露一定會是榜上有名，而且名列前矛，因為這個由藤島康介先生創造出來的人物實在非常吸引，在動畫之中的人物性格，又溫柔體貼，又細心待人，真是難得的情人；而就《我的女神》的故事而言，三姊妹的不同性格使故事變得多姿多采，再加上那個憂悠寡斷的螢一，製造出一個非常趣怪的組合。

這次為大家介紹的是一個非常「大」，而且應該會是相當「貴」的玩具，那便是1/ 4的貝露公仔，單是那1/ 4的比例已叫人感到「心寒」，而且直至現在也未有這產品的定價，想必一定會是？00000日圓，不過，這個穿婚紗的貝露真是非常漂亮，而且造型非常不俗，雖然預計在5月發售，不過，何時才能到港的，大家可要耐心的等待了。

除了這「貴價玩具」之外，女神的其他產品也是非常「殺人」的，例如是早陣子才推出的「金屬咭」，現時推出了的有兩套，每套也是22張，包括20張的普通咭（金咭）和2張特別咭（銀咭），一般而言，要買一張半張倒不是難事，不過如果要整套買的話，便非常的昂貴，每套大約要二千多港元，兩套便要差不多五千元，無責任男有幸得到黑龍兄借來一看，真是相當不俗，大家可會有興趣呢？



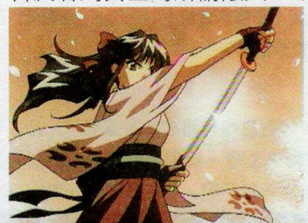
◆大家買齊了沒有？


◆大家估估這個「玩具」的價錢會怎樣。

新貨推介

櫻大戰～櫻華絢爛～第三幕「春天是彌生之初戰鬥」

這是最新推出的LD動畫作品，相信大家在遊戲之中也會對這故事非常熟悉，不過，OVA版的故事是完全不同的，所以大家可以抱着完全不同的人情去這OVA作品呢？這已是全4集中的第3集了，不過故事好像才是剛開始似的，就如副題一樣，這話是真宮寺 櫻等人第一次乘光武出擊，而且，大家亦可以在這話之中首次看到真正的所謂敵人，不過，他們的身份至今仍是一個謎。



◆真宮寺櫻她在做甚麼呢……



◆吓？光武都要晒太陽？



◆這便是櫻等人的真正敵人……

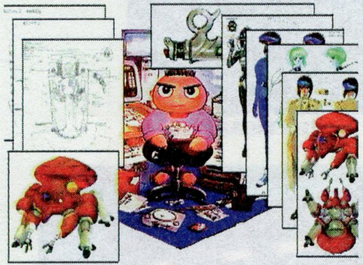


◆下集預告……

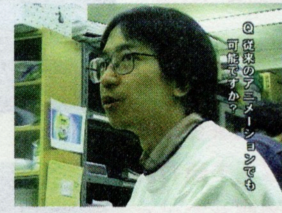
MAKING OF GAME GHOST IN THE SHELL

大家不要誤會，這絕對不是甚麼的動畫作品，其實這是遊戲《攻殼機動隊》的製作特輯，內容方面是主要介紹在遊戲的製作情況，而且大家更可以見到不少玩遊戲之中不可以見到的製作人員，當然，大家亦可以看瞭解到製作這遊戲所使用到的電腦技術。當然，在製作特輯中一定不會少了押井守的份兒，大家可以看到一段對談，雖然比較短，不過內容方面亦相當有趣。

而對玩遊戲的人而言，SIDE B便是最「正」的了，因為SIDE B是一映像特典，在之中收錄了遊戲《攻殼機動隊》之中所有的EVENT MOVIE，就連爆機那個也有，絕對是正正的畫面，相信LD的質素一定會比遊戲之中的精采，大家一定要看一看啊！



◆這樣的表達手法很有趣呢！



◆這便是製作人員的訪問。



◆唔駛打機有爆機MOVIE看。



◆嗯……點解押井守喺個咁細嘅箱度……

我愛莎莎 魔法少女第二彈登陸本港

繼上一次推出了《我係小忌廉》之後，今次輪到《我愛莎莎》了，大家可能已經忘記了這套作品了，這是「小丑社」的魔法少女第二作，在香港亦曾播映過（其實這次推出的4套作品也曾在港播出過），雖然同是魔法少女作品，不過始終不及《我係小忌廉》的受歡迎，原因可能是沒有歌唱，又沒有太多的甚麼愛情故事，然而，在《我愛莎莎》之中，大家可以感受到的是充滿大自然氣息的歡笑，以及在每集之中莎莎變身成為不同職業的姿態，真是相當精采呢！

此外，在今次的《我愛莎莎》HALF BOX之中，終於也公布了有關獎品應募的詳情了，這次的應募是分4種不同獎品的，分別是等身大魔法少女服裝、魔法少女枕頭、魔法少女帽和魔法少女公仔，而購入多少套是會影響能夠應募的項目，如果全部購入的話（全部7個BOX），便可以應募等身大魔法少女服裝（其中只會抽選一名得獎者，另外會抽出50名得獎者，各得特製電話咭一張）；而如果是購入《我係小忌廉》、《我愛莎莎》和《魔法之星愛美》前半BOX的話，便可以應募魔法少女枕頭（全員應募）；只要購入《我係小忌廉》、《我愛莎莎》、《魔法之星愛美》的後半BOX和《愛花仙子》的BOX，便可以應募魔法少女帽（全員應募）；最後的便是給只購入一套作品的人應募的，而應募的獎品是四套作品之中的女主角金屬公仔一個（每個人物會抽選100名得獎者，合共400名得獎者），

當然，如果大家是將7個BOX全部購入的話，便可以參加所有的應募抽獎，所有應募的截止日期均是1999年7月31日。



◆這便是《我愛莎莎》的BOX盒面。

◆新MUSIC CLIP中莎莎的造型。

入貨點：鮎川圓

地址：香港銅鑼灣糖街銅鑼灣中心201室

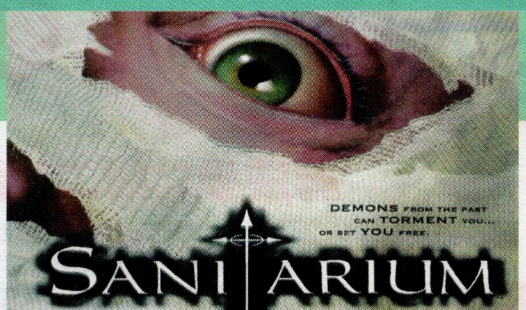
又有好嘢益大家

上次的特價《新世紀EVANGELION vol.11》大家有沒有去買呢？今次又有大優惠了，只要大家剪下以下的印花，便可以在鮎川圓鐳射影碟專門店（地址：香港銅鑼灣糖街銅鑼灣中心201室）以九折購買任可影碟，每印花只能使用一次。（不接受使用影印本）



鳴謝：鮎川圓鐳射影碟專門店．赤目黑龍

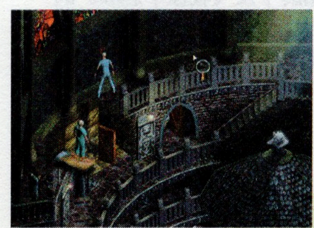




製造商： Dream Forge Entertainment
預定發售日期：發售中
類型：冒險
容量： 3 CD-ROMs
系統需求： Pentium 90 、 16MB RAM 、 SVGA 、 Windows 95

文：多多奴

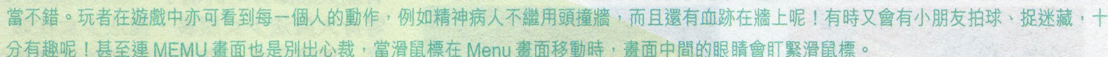

■點解咁多南瓜子！？


■這是什麼地方！？我叫什麼名字？

假如各位讀者一醒來的時侯，發現自己身處於精神病院，會有什麼感覺？這遊戲就是以這個為題材，遊戲的主角本來是一位醫生，但是在一次交通意外，不但毀了容，而且還失去記憶，所以便安排他在精神病院「休養」。玩者在遊戲中要協助主角恢復記憶，去尋找自己的過去記憶。

畫面細緻

在Sanitarium的遊戲世界是以４５度角立體顯示，在場景中的每一個物件，都畫得很細緻，例如在荒廢的城鎮裡，每一塊的磚瓦、每一堆垃圾都畫得很清楚，絕不馬虎。而且光暗、陰影及紋理部份也做得相當不錯。玩者在遊戲中亦可看到每一個人的動作，例如精神病人不繼用頭撞牆，而且還有血跡在牆上呢！有時又會有小朋友拍球、捉迷藏，十分有趣呢！甚至連 MEMU 畫面也是別出心裁，當滑鼠標在 Menu 畫面移動時，畫面中間的眼睛會盯緊滑鼠標。

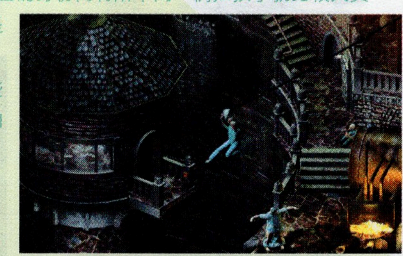


內容豐富

■必須多與遊行內各人物交談，才可以獲得更多情報。

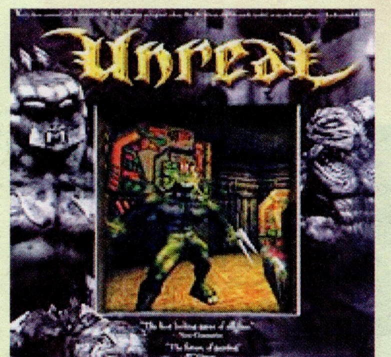
這遊戲共有三隻光碟，玩者需要與八十多位的角色交談，以得到一些重要的消息。每一句對白均有語言及字幕顯示，所以英文不太深，就算是英文不大靈光的玩者也可以放心。由於遊戲內每一句的語音都收錄得很全神，玩者可以憑角色對話的語氣，知道他們的感受，令到玩者有一份的投入感。每位角色的説話態度亦因角色的身份而有所不同，例如孩子就比較天真、善良，精神病人説話就語無倫次。説話的內容豐富，有時昤針鋒相對、有時是咄咄逼人，有時卻平易近人，很有人情味。

整個遊戲時敘有動畫穿插，以交代故事的劇情，但每段動畫都很短，對於一些喜歡「看」故事的玩者可能會失望。在遊戲中，玩者需要解決一些難題，例如砌拼圖、玩捉迷藏、打打雀仔等等，可以説是多元化。


■嘩！做了空中飛人！

小小不滿

筆者覺得這遊戲的操作方法比較麻煩，雖然是「一鼠走天下」，但在人物移動方面比較困難，很容易被物件「卡」住。另外，這遊戲比較大吃，除了本身要安裝遊戲時所需的空間外，還要在玩時預留５０至１００MB作為 Buffer ，實在是太麻煩了。



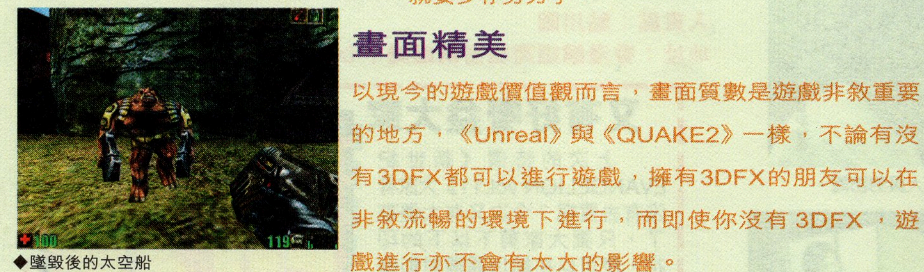
發行商：GT Interactuve
遊戲性質：ACT
發售日：發售中
容量：CD-ROM
系統要求：不詳
文：神之黃昏

前言

連外國雜誌也報稱可以與同類型遊戲《QUAKE2》匹敵的3D射擊遊戲《Unreal》，終於在5月28日推出，遊戲系統非敘近似《QUAKE2》，在網亦設有Server供玩家進行多人對戰，而在《Unreal》的公式網頁中，更設有網上對戰的排名榜，把在網上對戰中成績較好做玩者名字和分數登出，若你想榜上有名的話，就要多存努力了。

◆船內到處充滿屍體


◆遊戲的背景設得非敘美麗

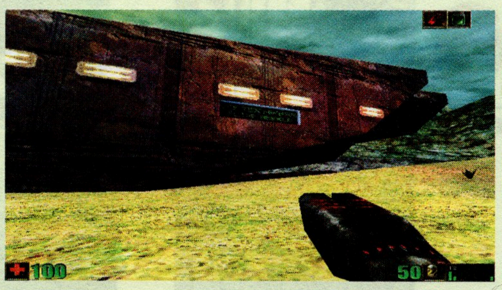

◆墜毀後的太空船

畫面精美

以現今的遊戲價值觀而言，畫面質數是遊戲非敘重要的地方，《Unreal》與《QUAKE2》一樣，不論有沒有3DFX都可以進行遊戲，擁有3DFX的朋友可以在非敘流暢的環境下進行，而即使你沒有 3DFX ，遊戲進行亦不會有太大的影響。

故事簡介

故事的主人翁原是一名犯人，因為一次意外，運載他的大空船墜毀在一個星球之上，主角雖然在意外中幸存，但其他船員就全部死夭，但奇怪的是他們並非因大空船墜毀而死夭，而是在意外之後被殺的。到底大空船為何墜毀呢？船員們是被誰所殺的呢？這個星球到底有些什麼呢？這一切一切的迷，將要由閣下把它們解開。


◆敵人多數擁有強大火力



發行商：NOVALOGIC
遊戲性質：SIM
發售日：發售中
容量：CD-ROM
系統要求：Pentium 133,16MB RAM,4×CD-ROM

經過了很久的時間，終於有新的模擬軍用直升機遊戲推出，而且更是過去推出之作品數量不少的遊戲系列……《COMANCHE》。

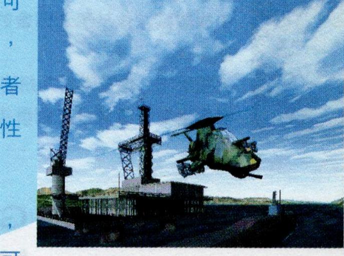
COMANCHE 到底是……？

遊戲名稱中的《COMANCHE》，其實是一架「美國海軍陸戰隊」所用的新型戰鬥直升機，亦是現役戰鬥直升機「阿柏奇」的改良機種，不論火力、武器積載量、反應、速度等都比「阿柏奇」高，再加上可以因應不同的狀況而改變裝備，絕對是一架強力無比的次世代戰鬥直升機。

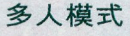


《COMANCHE Gold》到底是……？

此遊戲是過去《COMANCHE III》的強化版，畫面上的改進不在話下，連任務數量也大增至八十個以上，可以在不同的地理環境下，進行各種任務，而且遊戲更附有一個任務設計程式，玩者可以自行設計一些任務，使遊戲的耐玩性大大堤高。

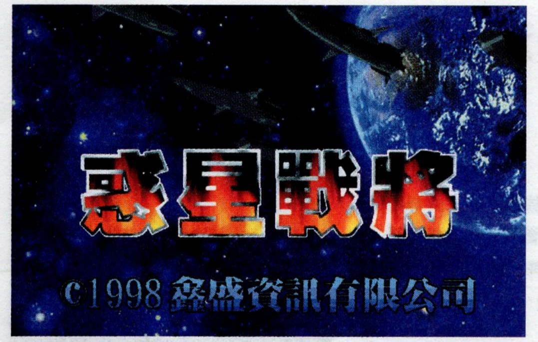






多人模式

玩者可以在一個為《COMANCHE Gold》而設的 SERVER 上進行多人模式，也可以在IPX或Modem的環境下進行，而多人模式除了一般的對戰之外，更可以與對他玩者一同進行任務。



發行商：鑫盛資訊
遊戲性質：實時戰略
發售日：發售中
系統要求：Win95,8MB RAM,
TEXT BY HAJIME 少尉

2D 實時戰略遊戲！？

這是一隻國產實時戰略遊戲，雖然畫面質素有點強差人意，不過遊戲性算是相當不俗，而且以全中文介面和故事流程，一隻滑鼠走天涯的簡易操作，其實還不是太差嘛！

艦隊戰＋局地戰！

戰鬥場面主要由兩部份組成。其一是大型宇宙艦隊戰，殘存的艦艇數目會影響到接下來版數的補給和兵源；其二則是地面戰，以人型戰鬥機械為主，可以使用的兵力會視乎宇宙戰時的損失和在之前版數採集得的水晶礦數量而有所增減。



■宇宙戰耶！

■地面戰又如何？

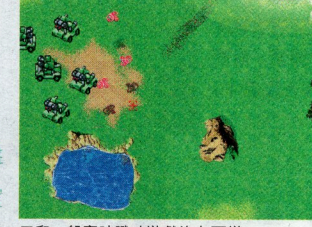
大量的 CG 畫面？

在每場戰鬥之間，都會有一些以 3D CG 技術製作的過場畫面；而在任務結束後的整備畫面，以及選購陸戰用機械人的時候，都會看到以同樣技術製作的場境和機械人，這方面可說相當不俗，只是……和戰場上的2D畫好像是兩碼子的事……

■這是故事……

■這是任務解說畫面

操作嘛……



■和一般實時戰略遊戲沒有兩樣……

基本上是用不上鍵盤的，它的操作和一般實時戰略遊戲如《C&C》、《STARCRAFT》沒有甚麼大分別，不過就是簡單很多罷了。而且部隊的AI總是有點笨笨的，不但常會擋路、團團轉，還會弄錯方向來個「陣前大逆走」，所以操作簡單之餘，玩者還是要多多在意它們的動向才好。

出色的音效！？

令人意外的是，遊戲的 CD 音源 BGM 竟是出乎意料之外的悅耳，實在是一般戰略遊戲中的異數，除了略嫌任務成功時的音樂有點土氣之外，其它的真是沒話說，如果不是順手拈來的話，這隻遊戲的音樂製作確要記上一功。



■機械人的外型設計 OK，只是 2D 化之後……



發行商：MASTERPIECE
遊戲性質：SLG
預定發售日：發售中
容量：CD-ROM
系統要求：JWin95／486 100MHz／16MB RAM／50MB HDD
text：ABO

THE FAMILY RESTAURANT
獨占這條街吧！

在遊戲中您是美食店的老闆，不論是中、西、日本料理店任君選擇。在螢幕前的您有如曾經在店內安裝了監視器一樣，對店內的各種大小事務、每位員工和客人的動態都知道得瞭如指掌。讓本店茁壯成長後，陸續加開新店，建立在飲食業界中的霸業。



遊戲目的

遊戲共分為三個基本劇本，每個劇情均有其特定目的(即使達成目的，玩者仍可選擇繼續玩下去），現解說如下：

劇本一

初級版圖，典型的地方都市型。最初玩者只能選擇日本麵店（和食）、中華拉麵屋和喫茶店（西餐廳）三種之一作為自己的本店。此劇本的目標是待到城市的人口達25000而稱得上為「都廳」(起初人口只有二千餘左右）。



劇本二

中級版圖，位於東北田舍的農村。只可以由經營日式麵店起步。此劇本的目標是繳付累計達一百億日圓稅金。

劇本三

上級版圖，位於南國九州的海邊村落。經營喫茶店起家，此劇本的目標是要令玩者手上全十五間分店都獲得五星級水準。



■玩者對現今狀況一目了然，從地圖可見對手和玩者所開設的店鋪在城市中的位置

有關稅金的徵收

以當年度收支（由銀行貸款和歸還的收支則不計算在內）的黑字盈餘的一半為原則。當然，若某一年出現赤字（起步的年頭應該會有赤字），稅金一項將會變成零。另外，若在三月尾時相對於正規稅額而言資金短缺的話（即付不起應繳稅項，例如在此時大興土木以致資金不足），那樣三月尾時所有資金的一半將作為稅金繳付。

GAME OVER

無論您曾否達成遊戲目的，都會有GAME OVER的危險。若果在每月決算時出現赤字（有別於上文的赤字之年），又或破產，都會引致GAME OVER。



《FARLAND STORY毀滅天鏡》
女權當道喔！

發行商：日商帝技爺如股份有限公司
遊戲性質：SLG
發售日：發售中
系統要求：Win95,6MB RAM,至少8 MB的硬碟空間
TEXT BY HAJIME少尉

歷史攸久的系列最新作！

這是著名的SLG系列《FARLAND STORY》的第五作，故事講述塞爾帝斯的公主凱希娜，為了不想和素未謀面的魯拉凡王國的王子，歇爾可利夫結婚而逃了出去。不過，就在這時候，竟發生了克爾塔伯爵的謀反事件，無數的魔軍擁進大廳，逼不得已之下，凱希娜和歇爾只好逃到魯拉凡王國……

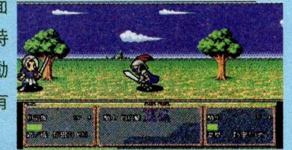


精簡的系統

遊戲繼承了《FARLAND STORY》系列的一貫傳統，精簡非常。人物參數少，作戰指令簡便。而且並無MP計算，魔法和特殊能力都是和普通攻擊同樣是無限次使用的，例如凱希娜的治療魔法、維妮雅的激勵歌曲（可以令已行動的角色再行動呢！）等等。

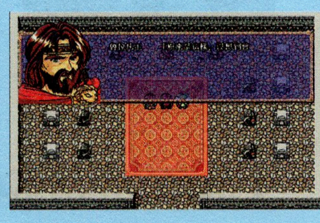
優美的畫面

以DOS為平台而(對了，怎麼還是用DOS而不用WINDOWS為介面呢？)有這種水準的畫面可謂難能可貴，而且在序幕時的登場人物介紹畫面中還有動畫畫面呢！當然，戰鬥時的有趣Q版公仔當然健在啦！



有趣的角色設定

以往的主角不是落難騎士就是落難王子，這次形式一轉換作一名年僅17歲，有公主不願當，志願是成為第一武術家的任性女孩——凱希娜，開朗樂天的她怎麼會被捲入關係到大陸存亡的陰謀之中呢？也許這次會是講述她在重重考驗下的成長故事也說不定……



不過……

雖然以往的《FARLAND STORY》系列風評不差，（不然就不會有這麼多續篇了！），不過一路以來都沒有甚麼大改進就賣在有「食老本」的嫌疑了！何況在這個年頭還以DOS為平台就更令人費解。不過，可以說的是她確有其獨到的地方，何況能在有限的條件下造出一個不俗的遊戲，特別是美工水準方面，直至現時為止本地和台灣本土遊戲仍很難找出同級的作品。可是個人還是覺得如果要出的話，不如出《FARLAND SAGA》的新作吧！（笑）

精裝電腦狗仔隊

首席兼職隊長：假面仁魂

揭露E3的真相

下星期三推出的《Hyper PC Player》進行大改革，實情如何？還是留待正式推出時看看，更為好，不過我可以向大家透露的是，這一期會報道大隊長有份去的Electronic Entertainment Expo，即是簡稱的E3展。大家在今期的＜Game Player＞都知道關於家庭遊戲機的消息，至於電腦遊戲方面，就要留意《Hyper PC Player》，究竟《Heavy Gear II》與《MechWarrior III》誰優誰敗？《Ultima IX》又如何戰鬥及施放魔法？《C&C 2》真是無與倫比？LucasArt首次公布的遊戲是甚麼？《Tomb Raider III》和第二集沒有分別？我都沒法得知，只好到時留意。

吸血鬼的世界

前幾日，桌上遊戲公司White Wolf宣布，Activition經已取得全球第二大RPG遊戲系列《Vampire》的長期授權，會在所有機種推出相關的遊戲，據知第一隻會是立體電腦RPG遊戲，由Nihilistic Software開發，會玩時空旅遊元素，不知是否會把＜Vampire: The Masquerade＞、＜Vampire: The Dark Ages＞和＜Kindred of the East＞，預計1999年下半年面世。

帝國的消息

大家知不知道Microsoft的《Age of Empire》是由Ensemble Studios負責開發的，最近這公司的創辦人之一，《Age of Empire》的總設計師Rick Goodman已經離開了Ensemble Studios，自組新公司——Stainless Steel，預計先推出實時戰略遊戲，暫名為《Empire Earth》。

不過他的離去並沒有影響《AOE》第二集的開發工作，因為今次是由與Sid Meier共事多年的Bruce Shelly帶領，而且準備在暑假期間推出第一集的附加碟——《Rise of Rome》，當中會增加四個種族，包括Rome、Macedonians、Carthaginians和Palmyrans。



文：莫探員

電腦迷最易有性暴力傾向？

閣下是否經常花上不少時間在電腦上？如果答案是肯定的話，以下的報道就應該留意了。據歐洲心理專家說，嚴重性罪行犯者當中，約有30～50%曾在電腦行業工作，或者閒暇時花很多時間在私人電腦上。

瑞士巴塞爾「精神病大學醫院」的迪特曼教授，過去數年研究瑞士數以百計罪犯的精神狀態後得到上述結論，更謂德國也有同樣情況。蘇黎世負責精神科病房的多位主管與公眾檢察官布倫納均稱，很多性罪犯都有電腦知識的背景。布倫納稱，他在去年十月處理一宗案件，該名罪犯曾於多年來強姦和鞭打自己的女兒，而他是一位電腦程式員。

為何工作與電腦有關者有較多性暴力行為？迪特曼解釋說，對於電腦程式員和電腦空間常客來說，有一件事會難倒他們：如何跟不能按一下滑鼠便著其收聲的人溝通。性罪犯在跟其他人建立正常關係時，都普遍存在困難，這些人很自然地便會愛上使用電腦時那種隱藏自己身分的感覺。他續説：「人們透過電子郵箱或國際電腦網絡與其他人溝通，可以有效控制與人聯絡的時間，在這個環境下，一切都是電腦用家作主，這正是大部分性罪犯的犯罪動機。這也是很多性犯罪者所追求的：他們要完全控制受害者。」

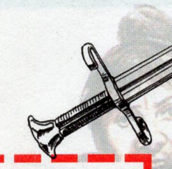
迪特曼又認為，另外一個解釋電腦用家犯案的原因，就是有性暴力傾向的電腦用家，可以透過國際電腦網絡和多媒體方法傳取色情圖像。電腦界的性罪犯往往比一般人機智，警方更難將他們偵破。這又會否是「二次元自卑症」的併發症呢？（莫探員）

「牛津」「哈佛」網上授課

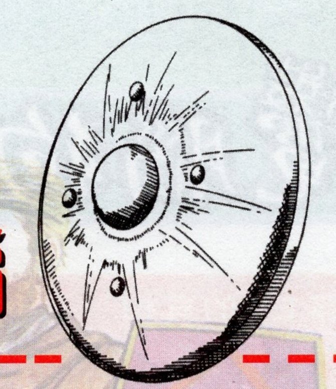
有否想過足不出戶，便可天天上課？選擇在任何時候修讀適合個人需要的課程，最後取得文憑……相信不久將來，大家就有機會透過互聯網實現夢想了。

英國牛津大學計劃將於明年一月開設兩套網上電腦課程，英國全國各地學員皆可通過互聯網接受牛津大學的教師指導，並可獲得相關的結業證書。其中一套課程是為那些想更好地掌握與工作有關的電腦基本技能，或者希望通過學習轉行搞電腦的成年人而設立的，其程度相當於大學本科二年級水平。另一套課程專業要求較高，主要提供與歷史學有關的數據庫應用培訓。借助於互聯網，英國各地的學員現在都可以「遠距離」地利用牛津大學雄厚的師資資源。借助互聯網，英國各地的學員現在都可以「遠距離」地利用牛津大學雄厚的師資資源。

另一方面，在哈佛大學的研究會上透露，美國的學院和大學有朝一天，將可以透過這種方式，由明星級教授向全球學生施教，絕對將高等教育帶來巨大變化。IBM負責人亦説由明星級教授向全球學生施教，他說：「這將為我們的高等教育帶來巨大變化。」萬國商業機器負責人格特斯納團也表示，至少一家加拿大大學正透過互聯網開設工商管理碩士課程，預料今年春天將有三十四名學生畢業。計劃的市場經理戴維斯説：「他們無需踏足校園，他們大部分人都在海外工作。」（莫探員）



劍與盾（中古）第一回～西洋編



TEXT：怪傑

武器

前言

「武器」這個詞語相信沒有人不知道其意思，而且對於一班玩開TV遊戲的朋友更是耳熟能詳，因為在玩遊戲時分分鐘都有接觸「武器」這詞語的機會，但為何會有武器的出現？原始人時代，人類的食物由狩獵得來的，面對兇猛的野獸，只靠赤手空拳的人類始終較為不利，於是他們便利用其靈活的雙手執起各種東西輔助戰鬥，最初可能只是普通的一塊石頭，但隨着社會的進步，銅、鐵、鋼等金屬相繼被開發，武器亦發展至刀槍劍戟等五花八門，其堅硬程度、鋒利程度均在不斷的提升、改良中。

武器的種類

時代的不斷變遷和進步，武器的種類亦不斷增加，例如：刀劍類、短劍類、鉾槍類、打擊武器、投射武器和特殊武器，而這麼多種類的原因是當時鑄劍術越來越成熟、個人或戰場上不同的需要，以及由於防具的進步而被迫開發或改良武器。在西洋的武器裏，除了注重武器上的實際用途之外，武器上的花紋設計亦非常重視，可能那些花紋是化表着軍隊或家族的徽號、個人的喜歡又或是用來激勵軍隊士氣等等。

刀劍類

刀劍類最長的是劍身（blade），而直至現在它的攻擊方法是在武器中最有代表性的。刀與劍的分類只在於刀刃數目上，單刃叫做「刀」，而雙刃叫做「劍」。發揮刀劍的威力當然是劍身啦！西洋的刀劍大都是利用劍身的重量來砍殺敵人，而並不是利用鋒利的刀刃去斬擊敵人。刀劍類可以細分為long sword、short sword、broadsword、saber、two hand sword、claymore、falchion、gladius、rapier和fleuret等，它們的長度大約有60至120cm。在遊戲裏，較為出名的有long sword和broadsword。

long sword（長劍）

long sword是劍身長、劍身直、劍頭尖，兼備雙刃。它們的長度大約80~90cm，闊度約2~3cm，重量約1.5~2kg。這種武器是專門做出來給騎士使用的。它的攻擊方式有刺戟和斬擊兩種。



broadsword（闊劍）

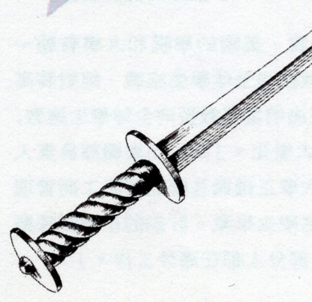
broadsword除了劍身長之外，其他亦和long sword一樣。它們的長度大約70~80cm，闊度約3~4cm，重量約1.4~1.6kg。這種武器是17世紀開發出來的，而且它是屬於軍事重劍類別之一。

短劍類

西洋的短劍類是由刀劍類演變而成的，但它的形狀比較刀劍類更加多變化。直至現在短劍的結構大部份都是由劍柄和劍身所組成。在十世紀之後，短劍開始產生變化。短劍的劍身除了有抵擋敵人攻擊的功能之外，還有刺傷敵人的功用，所以劍身成為最多改變的部份，亦因此有很多種類誕生了，而短劍類可以細分為ring dagger、baselard、dirk、kukri、poniard dagger、parrying dagger、kris、hunting knife、sica和sax等，它們的長度大約有30至70cm。由於在大部份的遊戲裏，短劍類是一些最初期使用和屬於較為低攻擊力的武器，所以遊戲很少在dagger裏再細分其他種類出來。在遊戲裏，較為出名的有dagger，而較特別的則有jamadhar。

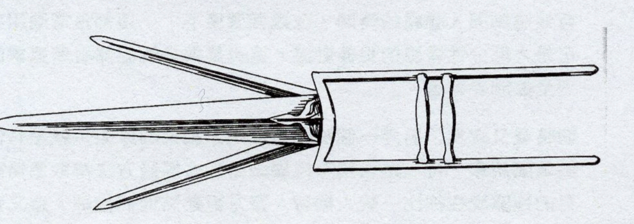
dagger（匕首）

dagger的劍鍔比較細，甚至沒有，而劍身大部份都是短而幼小。由於它的劍身細小和容易收藏，所以最適合一些進行暗殺的人。在遊戲裏，經常會被魔法師、小偷、忍者和弓箭手等需要高行動力和進行遠距離攻擊的角色使用。



jamadhar

jamadhar是一把握着1至2條橫木的短劍類武器。這種武器可能是由想像力衍生出來的，而刀刃的長度有30~70cm。



鉾槍類

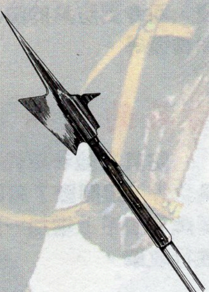
鉾槍類的結構非常簡單，是由槍頭和木棍所組成的。這種武器是需要緊握長長的木棍，利用鋒利的槍頭來進行攻擊。如果槍換上不同的槍頭，就會有不同攻擊的方法，例如有刺戟、斬擊等。由於鉾槍類有很多不同的形狀和用法，所以後來人類將它們分做SPEAR和POLE-ARM兩種，SPEAR是只是利用槍頭刺戟敵人；POLE-ARM的槍身長，而它除了有刺戟功用外，亦有其他用途，例如：利用槍頭來抵擋敵人的攻擊。鉾槍類可以細分為lance、berdysh、guisarme、battle hook、glaive、vouge、ahlspiess、halbert、sarissa、hasta和pike等，它們的長度大約有1.2至8m。在遊戲裏，較為出名的有lance和halbert。



lance（騎兵槍）

lance是有一個三隻爪子或銳利的槍頭，細小的緊握部份，柄身很長而成圓錐體。用法是利用馬匹的速度和槍身的重量來攻擊敵人。由於它只有一種攻擊方式和槍身長度較長，所以它是不適合用於埋身戰鬥，而長度大約3.6~4.2m，重量約3.5~4kg。通常騎士都會在個人戰或軍事演習中使用這種武器。

halbert（戟）



halbert的槍頭有一枚斧的刀刃，另一面有尖銳的鉤爪，中間有用來刺戟的刺針。槍頭的長度約30~50cm，槍身約2~3m，而全長約2~3.5m，重量約2.5~3.5kg。由於這種是擁有三種不同的武器特性，所以這可算是萬能的鉾槍武器。

打擊武器

在全部武器種類裏，打擊武器的結構可算是最簡單，只是一支木棍或是木棍上加上一些刀刃之類的東西便可成為這個種類的武器，由於這是最原始的武器，所以它的用法亦都十分簡易。攻擊對手的武器，大致上可分成三類，包括沒有加上任何東西的「棍棒類」、裝有利刃的「斧類」和緊握柄頭的「鎚鉾類」。以它可以一擊將敵人擊倒的威力，對付十分發達的鎧甲是最有效的。打擊武器可以細分為war pick、club、horseman's flail、horseman's hammer、morgenstern、spiked clubs、bipennis、tabar和gurz等，它們的長度大約有30至300cm。在遊戲裏，較為出名的有club和horseman's hammer。

club（棍棒）

club是一支沒有加上任何東西的棍棒。它的長度大約60~70cm，重量約1.3~1.5kg。它是一種非常原始的武器，而由於它的長度比較長，所以都有一定的威力。

horseman's hammer（騎士鎚）

horseman's hammer的鎚身與柄頭形成直角，而攻擊的是一個尖而扁平的鎚頭。全長約50~80cm，重量1.5~2.0kg。在使用它的時候，只要向敵人的鎧甲和頭盔橫砍，就很容易將它們破壞。

投射武器

相信看見了「投射武器」這個名稱，都會知道這種是用來作遠距離攻擊的武器。它們可以分為射擊與投擲，前者是一種專門性的武器，所以有必要接受有關訓練和學習：而後者的用法比較簡單，因為這只利用腕力將其擲出攻擊敵人，所以這是只需要在腕力上的訓練。投射武器可以細分為cross bow、short bow、longbow、sling、javelin、pilum、falarica、angon、tomahawk、dart、chakram、bola和boomerang等，它們的長度大約有2至200cm。在遊戲裏，較為出名的有longbow和sling。

longbow（長弓）

longbow的弓身大而長，使用鋼鐵製造。弓身長約150~180cm，重量約0.6~0.8kg，而箭身長約75~100cm。這是最早被軍隊使用的弓類武器，它的射程比起其他較為遠。

sling（投石器）

sling是利用皮革的彈性或轉動時的離慈力，繼而將石頭射出，攻擊遠距離的敵人如「丫叉」，長度約1m，重量約0.3kg。它的用法是首先緊握着其中一邊，再用尾指鉗着另一邊，放一顆石頭在皮革上，然後不停轉動那皮革，令到石頭得到足夠的離慈力，最後將尾指鉗着的一邊放開。

特殊武器

特殊武器的用途未必是用來將敵人擊倒，好像有「護身」、「暗殺」等。這種武器的外表有些可以很容易看出來，但亦有些不能單憑肉眼看出來。特殊武器可以細分為feather staff、sword stick、two-handed poll-axe、bagh nakh、maru、catch-pole、bhuj、door bash和boarding pike，由於在這裏的是集合了各種類武器，所以不能就此寫出它們的大約長度。在特別武器裏，較為特別的有maru。

maru

maru的結構是由一個中的鐵盾牌和兩支類似黑山羊的角，在每邊細小的羊角上更加了一塊固定的刀刃，所以它具備了攻和守的功用，而它的總長度約75至300cm。它的用法有刺戟、斬擊和抵擋敵人。

防具

前言

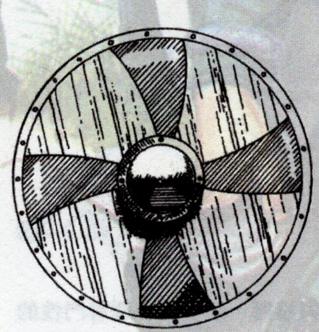
「防具」亦和「武器」一樣在TV遊戲裏擁有着非常重要的地位，因為防具和武器是一組擁有相對性的工具，這種關係就好像雞和雞蛋那樣。最初的防具只是在狩獵時利用獸皮來抵禦猛獸的攻擊，而獸皮又為何演變成後來的鎧甲？因為後來武器不斷的發展和演變，而令到防具的防禦要求相應地提高，所以在十字軍的時候，能夠有防禦不同地方的防具。直至現在，最終發展成現在的避彈衣和雷達等。

防具的種類

防具亦隨着時代的變遷而不斷改良。古時的防具大致可以分做三大類：頭盔、盾牌和鎧甲，而後來除了有穿着在人類身上的防具之外，還開發了馬匹的防具，令到敵人難以擊倒自己。在西洋的防具亦和武器一樣，除了注重實際用途之外，亦慢慢開始在頭盔、盾牌和鎧甲上增加一些圖案或徽號，來表示自己屬於哪一個軍隊或家族，後來防具不單只用來防禦，亦可利用加上在防具的刀刃來進行攻擊。

盾牌

盾是最早人類手握着的防具。在盾的種類中，有一些是細如足球橫切面，亦有大如木枱，而這兩種尺碼的盾牌在用途上簡直相差甚遠，小盾由於盾身輕，可靈活地運用，所以小盾的用途大都是作埋身攻擊；而大盾就剛好相反，由於盾身重，而且面積大，所以通常用它作抵擋投射武器。後來人類在盾的表面加上了鋒利的刀刃，而令到盾有攻守效果。盾牌可以細分為round shield、tower shield、aspis、hoplon、kite shield、pelte、adarga、target、tole shield、clipeus、kalkan、scutum和pavise等，它們的直徑或長度大約20至150cm。在遊戲裏，較為出名的有 round shield和tower shield。



round shield（圓盾）

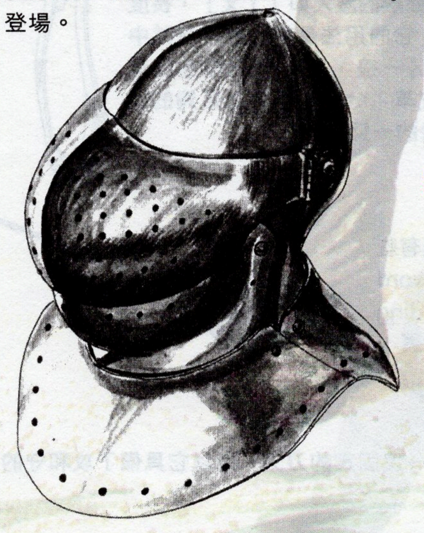
round shield是一件直徑大約有30至100cm的盾牌，而它的結構是由一塊3cm厚的木板和鐵製的盾心所組成，重量大約有0.5至2.0kg。由於盾身輕，而令到它得以在需要行動力高的埋身作戰上使用。

tower shield（長盾）

tower shield共有長方形和橢圓形兩種，而這種盾牌的背面中心有一個由鐵製的緊握位置，它的闊度約75cm，而長度約1.2m。因為它的盾身又長又大，所以基本的用途是用來抵擋投射武器的攻擊。

頭盔

頭盔是和鎧甲共同發展的防具。在中世紀之前，開始增加了使用打擊武器的人，他們是經常攻擊敵人的防具空隙，例如：頭部，手腳關節等，由於被擊中頭部有很大機會喪失性命，所以有一段時間，人類不斷去開發了很多不同的頭盔來保護脆弱的頭部。頭盔最輝煌的時候就是在美索畢達米亞文明時代。頭盔可以細分為armet、sallet、close helmet、burgonet、morion、kettle hat、shishak、helmet、basnet、barbuta等、而由於是不可能用長度來衡量它們，所以沒有它們體積的資料。在遊戲裏一般只會有helmet登場。



helmet（頭盔）

其實helmet這個名稱是包括了所有不同形頭部的頭盔，而後來它們全是由金屬所製造。大家不妨細心一看，頭盔頂部有很多不同的裝飾物，這些是用來分別士兵的官階。在形狀方面，大致可分為沒有蓋面、有蓋面和有蓋面兼保護頸部三種，而製造頭盔的材料亦可分為皮革、青銅和鐵三種。



鎧甲

西洋的防具是非常發達的。在古代東方文明的時候，大規模的軍隊都已經裝備了這個東西，而當時的鎧甲和衣服十分相似。後來武器的改良，令到鎧甲的厚度被迫增加，而這樣又產生了鎧甲的重量問題，因為增加鎧甲的重量，除了會影響使用者的行動力之外，亦沒有太多士兵擁有一幅能夠負擔這種鎧甲的體格，再加上製造費用十分昂貴，所以鎧甲開始衰退了。直至火槍的出現，更加令到鎧甲的時代完結了。鎧甲可以細分為breastplate、chain mail、cloth armor、leather armor、scale armor、coat of plate、composite armor、plate armor、field armor、tournament armor、parade armor等。

現在就為大家介紹鎧甲的各部份，以及當時士兵是怎樣穿着鎧甲。





嗰名好長喎！

Dear Editor(s)：
您好！我是中國北京的讀者。亦是一位FF迷。

我很想買一份(本)Final Fastesy VII攻略全書，但是不知北京地區那里有售。

可不可以從香港本社郵寄，費用可否用RMB支付？最安全，快速的郵寄費用是多少？

如果可以郵寄，請提供一位Editor的大名以便款，謝謝！

Auxions Blue Aerith
1998年4月5日
(4月2日是我的生日！)

Auxions Blue Aerith：
在這樣的情況下，你可以用電郵的方式作郵購，不過手續或時間上就可能會頗為費時，敬希見諒！

幕後黑手代為發言

補完EVENT計劃

幕後黑手：

你好本人今次第一次來信，希望可能解答我的問題。

1) 貴刊在72期裡登了《續初戀物語》的EVENT流程，但本人不知怎樣才可以看到高瀨祐花的EVENT流程，因不可選高瀨祐花為初戀對像。當她的EVENT發生的時間到了，她又不在，究竟怎樣才可看到她的EVENT呢？又可否登出EVENT的答案呢？

2) GPM裡賣的Games，我覺得像貴了些，像《彩之愛歌》你們賣390元，但PS Pro shop只賣358元，本人上次一心來GPM買Games，但看到價錢就到Pro shop買了，你們可否不要賣太貴呢？又可否介紹哪裡買Games平的呢？

3) 有個很希望達成的願望，希望貴刊能給我達成它，就是可否像72期般送多些海報呢？Please！(最期望是心跳的)

最後問問下次可否E-mail來信呢？祝GPM銷量不斷上升，GPM片佈全港忠實讀者

BENNY上

BENNY：
1) 對不起！為了本人的人身安全着想，算黑手不能在信箱中刊登這個EVENT表，但是閣下可以留意日後的遊戲研究坊。
2) 其實價格方面的問題是並非我們眾編輯所控制，畢竟代理是主要為用戶提供價廉物美的遊戲，其他零售店因為從其他途徑入貨，價錢可能會有所不及也說不定。至於哪處的遊戲便宜，黑手想信黃金商場的價錢應該會較為合理。
3) 多謝支持！就讓黑手代你反映反映吧！
(利用E-MAIL來信當然沒有問題，不過黑手恐防不記得CHECK E-MAIL……)

幕後黑手

我嗾陸小鳳？

人見人愛的黑手先生：

您好！我是一名《GPM》的忠實讀者，與她一見鍾情，每次欣賞都愛不釋手。

…從開始在書攤上以35元人民幣買晚兩月的《GPM》到現在從遊戲店花50元RMB(省吃儉用而得)，家中的《GPM》已有山高……加之正處高三的"煉獄"階段，打機自是不能，只有《GPM》能給處於黑暗之中的我"無限陽光"。

今次來信有幾處問題請無所不能的黑手幫助，還望"撥手相助"。
1) 請問如何才能買到《GPM》的67號，我跑遍北京的書攤和遊戲店都沒有，詢問「中國圖書進出口公司」回答"不清楚"，拜託黑手告訴我具體怎麼才能買到，以及如何補到以往的《GPM》。Thank You Indeed！
2) 請問黑手對《櫻大戰2》和《慟哭之後》有何評價？
3) 請問SEGA新主機推出前後SATURN還有多少大作？是否會水平下降？
4) 《GPM》70號刊登了下級生的分級，請問這是以何地何標準分出？并請問《同級生2》、《Can Can Bunny Extra》、《慟哭之後》、《Gun Blaze S》各為何級？
5) 請問《櫻大戰》的OVA已推出幾集，近期有什麼《櫻大戰》系列精品？
6) 請問《黃金書屋》介紹的書籍哪裡可以買到？
7) 編輯部中諸位同仁有否喜歡小峁真珠的？她是否出過遊戲或收藏集？請介紹一下她的近況及簡介。
8) 我如果參加HYPER有腦遊戲榜中獎(Day Dream？)，獎品是不是拿不到？
9) 能否附送《櫻大戰》Poster？貴刊EX本及攻略簡直Perfect！
10) 第一次用繁體寫信，請黑手評分。

十二萬分感謝你回答我的問題！

如果編輯部諸位前輩來北京，我一定請吃北京烤鴨！

《GPM》Is the Best Forever！(黑手雙份)！

Best Wishes
靜候佳音。
遠在千里之處但心係《GPM》的忠實讀者

徐萌 Emill

徐萌：
1) 補購舊《遊戲誌》的方法很簡單，詳情請參閱書內的玩家廣場。此外，補購67期《遊戲誌》一事，由於該期已一早售罄，所以黑手亦只可以在這裏説聲「抱歉！」
2) 兩隻好GAME、強硬推介！(精簡嗎？)
3) 水平正在下降已是個不爭的事實，而餘下的大作亦廖廖可數。
4) 以黑手記憶所及，70期中可像沒有刊登過《下級生》的分級資料，所以一時間黑手也不能解答妳的問題。
5) 執筆之時已推出了兩集，第三集亦快將推出，而《櫻大戰2》近期亦未有新一批精品系列推出。
6) 各大日本書店均有代售。
7) 呀…這次黑手也被妳考起……(小沢真珠究竟是何許人呢？)
8) 當然不是！我們會因應個別得獎者而作特別處理。
9) 這個還請閣下耐心等候吧！
10) 以第一次能寫出如此工整的繁體字而言，黑手就給妳七十五分吧！

四條眉毛．幕後黑手

謎之私生子？

幕後黑手爸爸：

我們失散這麼多年，記不記得我的字跡呢？希望能解兒子一些問題！

1. 什麼不介紹N64的《VIRTUAL

PROWRESTLING 64》呢？
2.什麼不介紹PS的《傑可布烏之不可思議迷宮》的首領攻略法和刊出「武器防具合成表」呢？
3.我想問N64的《VIRTUAL PROWRESTLING 64》可以在那裡買到呢？
4.PS的《Tales of Destiny》水貨可以在那裡買到呢？
祝幕後黑手爸爸身體健康！

幕後小手上

子．幕後小手
1）由於該期稿擠的關係，所以逼不得已要犧牲《VIRTUAL PROWRESTLING 64》……
2）由於遊戲所需的時間着實太長，因而才不能為大家刊登各首領的攻略方法和「武器防具合成表」，請見諒！
3）東方188商場應該可以找到。
4）你可以往黃金商場碰碰運氣，試試看。

父．幕後黑手

有刺客呀！～～

幕後黑手大人：

小弟曾幾何時號稱香港鐵舖既“超級殺手”，家用機既“冷血殺手”，掌上機既“瘋狂殺手”....一切名不符實既頭銜，我都全部擁有過但之後因屋企人工作需要，我同佢地一齊移居內地。當我投入了這個連“紅白機”都仲可以有人玩餐飽既偉大祖國懷抱後，我呢個殺手機手完全失業了，有幾次我都想走上天台，然後....（玩笑）。但每當我睇到GAME PLAYERS時，我又重拾了做人既希望，明天會更好嘛！（誇張），希望貴刊可以睇在我呢個失業人仕既份上，刊登我呢封來信，不勝感激，以下係我既問題。
1）請問由BANDA出既ZZ初版GUNDAM金咕現價係幾多呀？
2）我在貴刊登出既廣告上見到GAME PLAYERS WOULD有海外郵購服務，但由於中國既銀行制度問題刊登出來既兩個付款方法都行唔通。（可唔可以直接寄錢過去），如果唔得請話俾我聽應點算，唔該。
3）我係一個心跳迷想問下彩之愛歌（限定版）現價係508仲會唔會變化，貨源充唔充足？因為我怕到時我可以訂既時候無哂貨。
4）請問可唔可以直接向GAME PLAYERS中國代理訂，因為內地有的節店十分無良，唔單止本分要賣成49蚊連隨書附送既遊戲贈品，都單獨摒出嚟賣（黑暗）

WELL，今次既問題希望大人可以一一解答。
祝貴刊銷量上升（雖簡單，但有誠意）

忠誠忠實忠心既讀者失業上

靠你啦！
本人語文表達能力一向不好，如有錯漏地方，請貴刊為修改，謝謝！

失業：
1）先生！你好似寄錯雜誌信箱喎！
2）十分抱歉！直至現在仍未有解決的方法，所以閣下還請耐心等候。
3）代理方面的價錢應該就不會再作改動，但是坊間的價錢可昇可跌，而且貨源方面亦比較浮動，好有可能會售完即止。
4）雖然這已是代理方面的價錢，但私自分拆刊物出售就絕對不能接受，待黑手向高層反映一下吧！

幕後黑手

長細！？

幕後黑手：

本人是第一次寄信的，希望黑手能解答以下問題：
1.《拳皇'97》可否對應《拳皇'96》那張RAM卡？
2.《拳皇'97》那張RAM卡和《拳皇'96》那張有何分別？
3.請問你們在第69期內的「黃金書屋」寫的《超級機械人大戰F DEEP FILE》何時才會有得買？
4.請問買《超級機械人大戰F完結篇》會有送東西嗎？會送甚麼？（正版）
5.《BIO HAZARD 2》有沒有可能移植去SS？效果會和PS的一樣嗎？
6.如果能在「黃金書屋」內寫上書的發行時間就好了。（這只是小弟的一個小小的意見）
7.我覺得黑手先生的解答十分長細，繼續努力吧！
8.我十分喜歡第69期的封面呢！

我就寫到這裡啦！下次如果有甚麼問解，黑手先生希望你能多關照！

祝《GAME PLAYERS》所有人員可以分多點花紅吧！

疲吉上

疲吉：
1）是。
2）沒有分別。
3）該書藉早已推出，一般書店也應該會有入貨。
4）正確來說，今次《超級機械人大戰F完結篇》是沒有訂購禮品贈送，最多就只有遊戲的海報。
5）其實CAPCOM早於宣布移植《BIO HAZARD》至SEGASATURN之上時，已公布會於其之上推出《BIO HAZARD 2》，可是由於SEGASATURN在立體機能方面的能力有限，所以要完全重現遊戲效果想信也會有一定困難。
6）這點就由黑手代為向米奇提出吧！
7）不要鑽壞黑手呢！其實解答得詳細（長細！？）與否，本身是與該期所解答的信件有着很大的關係，而且時間緊逼時，黑手逼不得已也會交一些較行貨的答案，讀者不怪責黑手已很感激，更談不上詳細，所以黑手仍會繼續努力，務求造到最好。
8）雖然不錯，可是用得太濫反而令人少了一份新鮮感。

幕後黑手

歐美入侵！

編輯先生本人是大陸寄信來的但寄了很多次也未能刊登，希望今次會刊登。
（1）請問貴刊73期後面PS的6月發售日期中個隻：WORLD SOOCCER實況WINNING ELEVEN 3 WORLD CUP FRANCE 98是否係早前KONAMI在PS出個隻實況足球3的美版，若不是，那麼知道係邊隻嗎？（請寫出GAME名）
（2）本人曾經在（遊戲X刊），中看到有介紹一些歐洲版和美版的PS遊戲貴刊可否介紹一些歐洲版和美版的PS遊戲，因為本人覺得歐洲版和美版的PS遊戲都幾吸引，幾正。
（3）本人擁有一部能玩美版GAME的PS請問能否玩到歐洲版的GAME，若玩不到的話，可不可經過改機來玩。
（4）在香港有冇歐洲版遊戲買。

最後祝貴刊銷量上升

朗拿豪上

朗拿豪：
1）《WINNING ELEVEN 3 WORLD CUP FRANCE 98》是《實況J.LEAGUE WINNING ELEVEN 3》的世界篇，並非是該遊戲的美版。
2）現在已不斷加入有關歐美方面遊戲的介紹，希望在不久的將來會更加全面。
3）歐美遊戲並非單單以改機來解決，因為其中涉及兩者很多差異上的問題，所以購買歐美版本的PlayStation讀取遊戲才是最佳的方法。
4）歐洲版遊戲現在已比較少見，但大可以往黃金商場試試看。

幕後黑手代答

GAME 畫廊

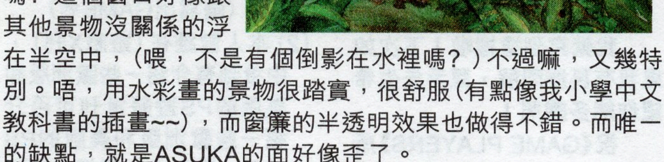
佳作獎:

姓名: 影嵐
年齡: 18
性別: 女



教主有話說:

噢，一個在異次元空間之窗門中的ASUKA啊。不是嗎? 這個窗口好像跟其他景物沒關係的浮



在半空中，(喂，不是有個倒影在水裡嗎?)不過嘛，又幾特別。唔，用水彩畫的景物很踏實，很舒服(有點像我小學中文教科書的插畫~~)，而窗簾的半透明效果也做得不錯。而唯一的缺點，就是ASUKA的面好像歪了。

優秀作品:

姓名: 打雜魔法師
年齡: 17
性別: 女



教主有話說:

WELL，一個很古怪的筆名哩，希望你快點不用執頭執尾啦。說回畫稿的，唔，整體上畫面的色彩度不夠，看來看去都好像只有肉色、紅、藍、紫及黑，未免單調了點吧。試試放膽些令你的作品更具色彩吧。

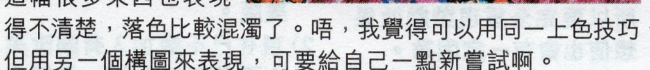
優秀作品:

姓名: 傲
年齡: 15
性別: 女



教主有話說:

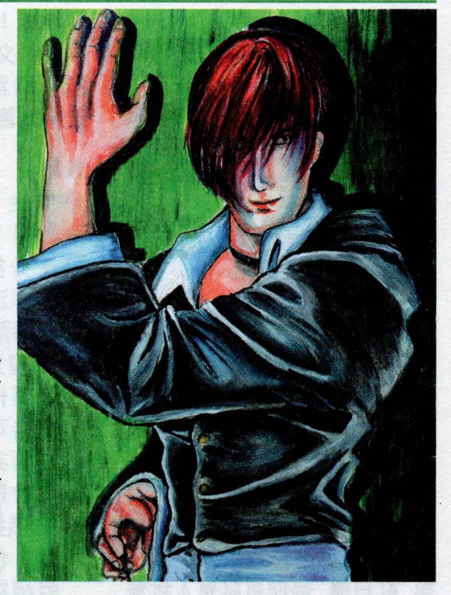
其實在上期也登過傲的作品，不過比起今次所刊登的，我較喜歡上一幅，(哈哈，是否因為是EVA呀?)雖然兩者落色及構圖都十分接近，但這幅很多東西也表現



得不清楚，落色比較混濁了。唔，我覺得可以用同一上色技巧、但用另一個構圖來表現，可要給自己一點新嘗試啊。

優秀作品:

姓名: SHUM MAN FAI
年齡: 17
性別: 男



教主有話說:

很久也沒有登過男孩子的作品了，哈哈，我沒有偏私啊。(真是此地無銀……)哈哈，看看畫面，好一個蠻有殺氣的八神庵。而且見到作者很努力的去營造衣服的曲褶效果，不過，還是欠點功力……，不妨找些圖片參考參考。然而八神庵的右手實在畫得太馬虎了，下次一定要改善呀!!

GAME 畫廊參加辦法:

畫稿大少不限，題材以GAME及動畫為主。請於畫稿背面貼上作者的真實姓名、年齡、性別、地址及電話，寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌GAME畫廊收」。所有畫稿不論刊登與否，皆會寄回給作者。而每期會選出三至四幅作品刊出，及有稿費作鼓勵。(惟鉛筆及原子筆畫恕不接受)

這是你們的「編輯 TOUCH!」

其實「編輯TOUCH!」的目的，希望各方教友可以利用這片小天地跟我們眾編輯交流。例如可以了解一下作為《遊戲誌》編輯的日常生活、(寫稿→吃飯→睡覺→寫稿?)小健健最愛吃的東西(6號餐要多隻淨熱狗?)、又或者向ZAC請教一下各賽車女郎的資料等等。總之是一個讓讀者了解編輯的機會，事不宜遲，快點寫信來啦。

教主尋人!!

教友張永倫請於辦工時間內，至電2380 2223，跟章小姐聯絡。



《超級機械人大戰F～完結篇》的隨想

萬眾期待，SATURN超勁作，《超級機械人大戰F～完結篇》終於發售啦！

作為地之魔裝機神薩姆斯特的駕駛員的我，當然第一時間開戰啦！(其實是想快點見到正樹哥)。

今次《完》終於有一個長達十數分鐘的OP，在這裡看到各機械人用大絕的英姿，由其是EVA初號機利用陽電子炮，一擊射死HP高達50000的第六使徒，實在利害！但是在OP中各機的大絕的攻擊力都有問題，如真三一萬能俠的三一能量球只打得敵人2000HP多些，哪有這麼弱啊！

如果有《F》最後一局的SAVE，當然可以用這SAVE DATA來開始玩《完》。若沒有《F》也不要緊，當設定好主角及其戀人後，電腦會給你一支全未強化過的隆巴納隊、1000000資金和一些強化道具。但駕駛員的LV跟玩完《F》時的相差實在太遠了，玩完《F》所得的總資金有成兩、三百萬，是現在所給的二倍！而且可以得到更多的強化道具，所以說沒有玩完《F》而玩《完結篇》認真不化算。

背景畫面變漂亮了，人物的頭像也作了修改，很多變得帥了。

在交待故事的人物對話框中，若那個人物是在講說話的話，在其對話框中的字就會顯得較光；反之其他對話框中的字就為較暗。讓玩者可以分辨哪位角色正在說話，的確是改進了。(但對於不去了解劇情的人來說只是白費~~)

戰鬥開始，與《F》相比，除了背景精細了及用MAP炮時有些動畫和講句台詞外，基本上無有甚麼大分別。

越來越多強勁的機械人加入隆巴納，但可以出戰的角色就少得可以，真是不知用哪個出戰好！隨著劇情的發展，很多機械人都有新研製的必殺技，有些更以新機體出場，故此資金再次嚴重短缺。而敵人方面就越來越強，死人一個個地復活。在敵強我弱的情況下，《完》的吸引力反而越來越高！

如果閣下是SLG或機械人愛好者，你又怎可以放過這隻由眼鏡廠所開發的機械人大戰系列第十作－《超級機械人大戰F～完結篇》哩！

願各位戰無不勝！

貴家澪

P.S.

《遊戲誌》的SLG攻略，常常使我覺得是懦夫行為，經常教玩家不要跟敵方猛將對撼，或傳播逃走論，怎可以這樣做啊！你們應該教各位GAME迷如何攻破一些難關或打破敵人不敗的神話才對。教各位玩家得到最大的勝利。希望能加強這方面。

以下提出幾點貴刊在《超級機械人大戰》系列中的不足之處及我的一點攻略心得：

貴刊在73期中對機體的特殊能力解釋有幾點不足。

Bean Coating，I Field和奧拿護罩不是經常能夠發動，這三項殊能力使用1次要花5點EN，只要機體擁有這三種特殊能力的一種，而又擁有5點或以上的EN，再受到beam攻擊時就一定會發動。若EN存量低於5點則不會發動。

分身、馬赫分身的解釋亦有誤，應該是擁有這種特殊能力的機體駕駛員氣力達130或以上時，及在受到敵人的攻擊或反擊時，會隨機發動。發動後不論敵方命中率高低也可完全回避敵人的攻擊。不但多數的奧拿戰士和三一萬能俠II型擁有此項能力，MS系的高達F91和真賣系主角的最新機亦擁有分身的能力。

「シルード無」是指該機體沒盾，即使駕駛員有盾防御這項特殊能力，也因為本身機體沒盾而不能發動。

當各位用MAP炮時要有幾點注意：

第一，不要使用MAP炮作清版的最後一擊。

若使用MAP炮殺敵來達到過版條件的話，則會立刻強制性過版，故此便不會獲得MAP炮打倒人的經驗值和錢，故用MAP炮清版記得留下生口才好。

第二，想用MAP炮打自軍偷取LV時，(教主按：不用出動這招來得LEVEL吧？)記得放隻敵人在攻擊範圍裡及選擇自軍的機體為攻擊目標。

用MAP炮打自軍機體偷LV這種方法在使用上與SFC和PS上的《第四次》有別，需要在出炮時擊中敵方機體才會有經驗值和資金收。另外有一點要注意，若

MAP炮擊中自軍某些機體時也是無經驗值和資金收的，如超力電磁俠便是其中一個。

我認為最有用的母艦是布拉度的阿加瑪，阿加瑪的移動力居眾母艦之首，具有強勁的MAP炮，而駕駛員布拉度的能力值比其他母艦的駕駛員為高，而且布拉度同時擁有"幸運"和"必中"兩種精神力，對於用MAP炮清版方面相當有利。還有一個重要原因，就是有不少話都是強制布拉度的阿加瑪作為母艦出戰的。綜上述原因，証明應培養布拉度。(可用MAP炮轟擊自軍偷LV，待其高LV時再讓他故意受損，再用回復機去補HP和EN，到時自軍的LV就會突飛猛進！)

用MAP炮有個特點，就是不論打倒多少個敵軍或自軍機體，敵我雙方駕駛員的氣力值都不會發生變化。善用這點是非常有用的，如《完》第42／43訣別(前)那種前後氣力相關的局面時，想打倒敵人又不想降氣力的話，大可以用MAP炮滅敵，則可以兩全其美。

恐怖燒賣有話說：

(噢，首先很多謝這位教友給本刊的寶貴意見。然而對於貴家澪的各項質詢，本教主就請來了對此遊戲也蠻熟悉的恐怖燒賣作答。BY：教主)

由於完結篇中有些系統設定有略微的變更，現再次刊登BANPRESTO提供的《超級機械人大戰F完結篇》「UNIT特殊能力」資料表，希望能令神樂……唔係……係貴家澪小姐有幫助吧！

BEAMCOAT

能令破壞力1000以內的BEAM兵器無效化，若BEAM兵器的破壞力超過1000，BEAMCOAT便會被轟破，此時仍可將損壞值減1000點。

I FILED

能令破壞力2000以內的BEAM兵器無效化，若BEAM兵器的破壞力超過2000，I FILED便會被轟破，此時仍可將損壞值減2000點。

奧拿護罩

能令破壞力3000以內的BEAM兵器無效化，若BEAM兵器的破壞力超過3000，奧拿護罩便會被轟破，並會將攻擊的損壞值照單全收。

分身／馬赫分身／真馬赫分身

當駕駛員的氣力達130時，機體會有2分之1機會完全回避敵人攻擊。在完結篇中，反擊時選擇「回避」、「防禦」指令的話，此能力將不會發動。

此外，以下三點直接令貴家澪誤解了完結篇的特殊系統：

■自從F以後，BEAMCOAT、I FILED、奧拿護罩都不需要EN發動。

■分身／馬赫分身／真馬赫分身是機體特殊能力，任何人駕上有分身／馬赫分身／真馬赫分身能力的機體，以下的情況都能成立。

■於73期刊登的分身、馬赫分身資料的確有誤，現已正確的資料重新刊登，請見諒。

BY：恐怖燒賣



從 XI[sai]中文版看中文化遊戲

WELL，起這個題，明顯地是因為今期有體驗版送。(教主果真是一個機會主意者……)

說回正題的，起初我收到「SONY會為XI[sai] 這遊戲同步推出中文版」這個消息時，我感到很納悶。「作為這樣的一隻PUZZLE GAME，有必要將之同步推出中文版嗎?」這是心中響起的問號。之後再玩玩這個中文版的XI[sai]，發覺只不過是將解說那方面由日文改成中文罷了，其作用跟印一本中文説明書差不多。那為何不乾脆的印中文説明書，而是要開發中文版呢?

哈哈，我覺得，也許就是因為它是一隻PUZZLE GAME，內裡的文字量不多，所以就連開發中文版的成本也變低了。亦因為如此，就非常適合作為測試市場的試金石。

其實自從上次《PARAPPA THE RAPPER》的中文版推出後，已感到SONY對華人之電子遊戲市場感與趣。說到低，中國這個有十億人口之國家絕對是一塊肥豬肉……。但是嘛，中國這個國家也不細，不要說是推廣，就算是要知道玩家的反應也很困難。所以，香港這個人口密集的彈丸之地，就變成了商家們理想的試金石。

由此可見，這個XI[sai] 中文版也許只是整個推出中文版遊戲計劃的其中一步，當然中文版日後的去向，還要配合整個行貨的銷售網，還有市場的反應等。不過，若果要令那些令人期待的大作同時推出中文版的話，就非要有一個龐大的市場支持不可。(WELL，就好像要歐美那樣大的市場，才可以令遊戲廠商投資開發個英文版吧?)然而，要「開發」這個市場絕不容易。以我認為，在PlayStation時代完結之前，中文版遊戲都會在摸索階段。「有多少客戶呢?」、「華人會否因為習慣了玩日版遊戲，故反而對玩中文版遊戲感到格格不入呢?」、「開發多一個中文版，是否能夠令公司賺更多錢呢?」也許這些就是廠商要考慮的事了。

WELL，不如在這裡做個總結吧。由於華人對世界經濟越來越舉足輕重，消費潛力也不可忽視。而現在開始計劃針對華人的市場策略的話，是時侯了。(扮大人寫論説文的小健健)

本來在這個時候是應該先談談Dreamcast的，但既然米奇已有專題報道，於是便想到一個對本地機迷同樣有密切關係的話題「中文化遊戲」。

SCE推行行貨事業已經超過一年了，其中一個似乎是最令本地機迷受惠的，可算是推出了一些中文版的遊戲，《PARAPPA THE RAPPER》的所謂中文其實應該説是廣東話，看起來怪怪的，但即使再怪也好，最少和過往的日文字幕相比(PARAPPA可使用英文字幕)，即時便已經知道遊戲的內容，親切得多。

相比之下，這次XI[sai]並沒有甚麼故事部份，但因為遊戲本身的系統需要時間來熟習，中文化的操作說明便變得很有幫助了，或許你會説「只要有一份中文印製的操作説明書就已經有相同效果」，但實際上是不同的，遊戲內配上中文的操作説明，效果就像看錄影帶一樣，每一個步驟都會非常清楚。

另一方面，這次XI[sai]的中文版並非像PARAPPA那樣是個舊作，而是與日本同日推出的，這實在可看出SCE努力開拓中文版市場的決心，而在下個人則認為，這和SCE一向努力開拓「非機迷」市場是很有關連的，老實説，對一向有打機的本地機迷來説，即使你不推出中文版，他們也會買GAME來玩的，但對一些較少接觸遊戲機的家庭來說，中文化了的遊戲可大大減低他們對日本電視遊戲的抗拒感，而既然對像是「非機迷」，最適當的做法是先由一些較簡單和老少咸宜的作品開始，《PARAPPA THE RAPPER》和《XI[sai]》不就正是這樣的作品嗎?

但對於機迷來説，始終還是較希望自己所喜愛的RPG或SLG會得到中文化的，最低限度，在下當年曾製作的一些以翻譯遊戲對白為主的攻略，在市場上是有一定需求的，可見本地的機迷都會渴望了解遊戲內的故事以增加投入感，而並非只為了「戰鬥」及「睇片」而玩RPG的。

由於自己是出版本地遊戲機雜誌的，所以亦曾想過假如他日所有遊戲都有中文版的話，遊戲雜誌會否失去其存在意義呢?其實這種擔心是不必要的，因為日本的遊戲雜誌還不是一樣有自己的市場，他們亦不會因為打機的人早看懂遊戲內容而不購買雜誌，不過到時本地遊戲雜誌的編輯手法可能會有別於現在，集中更多資源在未發售的新作上，故事介紹亦可比現時簡略一些。

無論如何，中文遊戲現時仍只是起步階段，對商業社會而言，利潤始終是很重要的，若然大家都玩翻版的話，換了你是SCE社長亦不會再投資下去吧!所以，若你想玩中文遊戲時，選原裝吧。(J.J)



第十五回

接上期

電腦戰記

精神變換戰鬥系 M.S.B.S

M.S.B.S.原本是「XMU計劃」(有關此項計劃之內容將會在稍後時間為大家講解)內，因為其必要性而受到指摘的人型戰鬥兵器用OS(註八)，早在V.C.007e年已有試作型出現，但是由於當時的技術水平問題而不被重用，更隨「XMU計劃」遭擱置而停止開發。不過，由於「0 Plant」內部有不少員工皆參與過「XMU計劃」，他們利用了V結晶／V. Converter對生物的精神波沒有反應(原因不詳)這個特性，指出可藉M.S.B.S.作為制御OS來防止記憶人格被吸收。

M.S.B.S.為防止V. Converter產生Virtual-on現象，將每次V. Converter的活動時間分成無數極微小的時間單位，並對應這些單位進行不會對人類造成影響的精神變換(Mind in data)，這樣便能使操作者能在不會變成植物人的狀態下暴露於Gate Field之中。由於M.S.B.S.本來是戰鬥兵器用的OS，以將人類精神和武器結合(Mind Connect)為使用前題，因此激發起用者戰鬥時的緊張狀態是必要的，而這樣對用者的精神負擔非常大，長時間使用會有精神崩潰的可能，是故對一般人而言，連續維持連線(Mind Connect)90秒已是極限。此外在Ver.1.66版本之後，基於系統對「V同調率」(有關解釋見第73期遊戲誌本欄)的倚賴特性，同調率低的人是無法令M.S.B.S.圓滑運作的。

隱憂

但另一方面，在開發初段已確認到V. Converter內的Crystal質其實是擁有「自我意識」的，只是平時陷於沈睡狀態而已。在使BBB單元成功活性化的實驗中，受M.S.B.S.影響的V. Converter曾對於單元內部的結晶互相呼應，由此推斷，Crystal質的「自我意識」突然「覺醒」，並產生不受操作而自行活動(暴走)並非不可能的事。而萬一發生這種事態時，人類並沒有將之完全控制的把握；不過令人意外的是，有關方面竟沒有特別針對這點設置預防措施。這亦做成日後月面遺跡失控暴走時，自動防禦系統將近120部電腦戰機「侵蝕」，暴走的惡果。

起動實驗

V.C.008f年，0 Plant進行第一次Virtualroid起動實驗。BBB單元採用上下逆轉的狀態，以實驗用外殼固定，結晶核心輔助系統「Crystal Core Support System」

(V. Converter)直接駁於延髓第一極(相當於原來的頸椎部份)，而延髓第二極則設置臨時駕駛倉，透過M.S.B.S.控制各系統的數名操作員便是身在此處。

表面上相當萬全的實驗，卻是以悲劇作終結。

由於操作員一瞬間不能自控的感情(註九)影響，M.S.B.S.失靈，導致結晶核心暴走，在外部形成漏斗狀的電腦虛數空間(C.I.S.)突入領域，將0 Plant三份之二的人員、物資強制傳送到C.I.S.之中。大量的優秀的科學家均被捲入這次意外而行方不明。加上意外本身是無聲無息的(註十)，外部所知甚遲，可是DN社在人力物力上的損失已是非常嚴重，而且是無法挽回的了。



■BBB單元的第一極後部，直接駁上了V. Converter

■實驗時的BBB單元呈倒立狀態，並被嚴密包裹，已無法看到其「頭部外形」。而上部的發光開口部份正是延髓第二極，臨時駕駛倉就是接駁在這個地方

0 Plant 的沒落

儘管遭逢巨變，無論是最高幹部會還是0 Plant本身均對BBB單元抱著執念，並未放棄有關研究。結果在V.C.0091年的試作7號機第三次起動試驗中，在外界抱有相當大期望的狀況下，仍以失敗告終時，基於0 Plant一直以來的實積和投入資金的成本效益問題，DN社最高幹部會最後決定通過中止其業務的命令。除了基於有關V. Converter的應用完成度已相當高而允以保留之外，其餘業務及研究均被逼中止，之前的種種權限、規模及經費亦被削減，設立11年，展開「V計劃」7年之後，曾經風光一時的0 Plant亦正式步入衰退期。

次回，將會為大家講述電腦戰機誕生的契機——Reverse Convert逆向轉化現像

註八：開發公司是DN社旗下的Sentinel Electronics Inc.,負責生產的是General Aerodyne Inc.，兩間公司都因為V計劃之後對M.S.B.S.和V. Converter的需求增大而急速發展。

註九：由於對M.S.B.S.的轉化令操作員意識上產生精神性的痛苦及拒絕反應，V. Converter對有關此方面的指數作極端增幅，並直接傳送到BBB單元內，結果造成造成這次嚴重事故的發生。

註十：透過螢光幕監察此次實驗的人仕在和物理距離無關的情況下，均受到影響而產生精神障礙，而有關的影像記錄亦因C.I.S.傳送作用而消失，所以在有關方面發現時，已是事件發生數小時後的事了。

參考文獻：

CYBRER TROOPERS VIRTUAL-ON REFERENCE SCHEMATIC (© SEGA ENTERPRISES,LTD.1995,1996,1997)
電腦戰機編年史 (© Dyna-tech & Nova Co., Inc.出版課)
電腦戰機開發秘話 (© Dyna-tech & Nova Co., Inc.出版課)

集合！！出擊！！機械人商品！！

上回TAZ就為大家解剖雅典娜及替她「拗柴」。WELL，今期玩甚麼好呢~~。哈！最近我愛上了玩《VIRTUAL ON ROATORIO TANGRAM》，所以也對機械人產生濃厚興趣~~。那麼，今期就講機械人商品啦！

HG SERVIES SUPER ROBOT大全集5勇者雷登編




大家在行過士多、便利店時，有沒有順道去扭蛋呀？原來這個SUPER ROBOT大全集已出到第5套，而這套的主角就是雷登！這套玩具共有6隻，分別是雷登兩個攻擊形態、金色雷登、暗黑雷登、變成了飛行形態的雷登及補給機。在日本扭的話要200日圓，香港嘛，一個金銀潤少不了。

CHARACTAR COLLECTION SUPER ROBOT大戰 ACTION ROBOT (PART 2)

超級機械人戰的第二批模型呀！！比較特別的是，今次會有已塗裝版及透明版。而已塗裝版為中國製（要花人手上色嘛），透明版就是日本製。又，今套模型共有五款，分別是轟格殊、真三一萬能俠、勇者雷登、GUYKING及翼霸。好像香港好幾間店子已入了貨。

透明的轟格殊呀！！超級有型！！

SUPER ROBOT大戰 COMPLETE COLLECTION SUNRISE作品編

陳列用商品（日語的景品也），亦即是若果想得到的話，除了要有金錢外，更要有「技術」！！（不過在香港大可於商店購買）說回正題，這個SUNRISE作品編所包括的作品分別是「大陽之牙」、「重戰機」及「機動戰士」。而每套作品都有2個機械人。（即是合共6隻啦）將會於6月推出。



電腦戰機 VIRTUAL ON ROATORIO TANGRAM DESK TOP CLOCK

五款以《VIRTUAL ON ROATORIO TANGRAM》為主題的座台鐘，讓你日又看著它們，夜又看著它們。預算7月推出。

我的愛機TEM-JIN呀！我要它的座台鐘！！



有關抽獎事宜

上期TAZ不是說過會送出兩個雅典娜公仔及15件小紀念品嗎？但這傢伙忘了寫截止日期。唔，這個就由我定吧。大家可於6月12日前，填妥下面抽獎表格，再寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面註明「參加雅典娜公仔抽獎」。又，由於那些小紀念品並非甚麼昂貴的東西，為免有讀者因來領取而花大量車資，故請在抽獎表格中說明。

抽獎表格

姓名：________ 年齡：______
ID NO.：________ 電話：______
地址：________________

問題：我 □會 □不會 參加小紀念品抽獎





TEXT BY: 小健健

紅白機經典遊戲

經典射擊遊戲中的經典！《沙羅曼蛇》！

發售日：1987年9月25日
售價：4900日圓
製造商：KONAMI



上期阿非洲及怪獸就介紹了由KONAMI開發的《魂斗羅》。不看由至可，一看就給我勾回不少童年回憶……。呵呵，既然上一期談KONAMI的東西談得這麼開心，那麼今期我也來湊湊熱鬧，也來談談吧。唔，《魂斗羅》就是KONAMI的經典ACTION遊戲啦，那麼若果說到SHOOTING GAME的話，就不得不提《沙羅曼蛇》了！

在《沙羅曼蛇》之前的是？！

其實KONAMI在於紅白機推出《沙羅曼蛇》前，亦於紅白機及MSX推出過其他SHOOTING GAME的，這就是有著跟《沙羅曼蛇》差不多系統之《GRADIUS》系列。在這個系統中，玩者每吃下一個紅色ITEM，那麼下面的能力BAR就會跳一格，而跳到玩者所需之能力或武器時(如SPEED UP、LASER等)，玩者就可選擇之。唔，正因為這樣，在遊戲內玩者的自主性會比較大，更可根據不同的敵人及版面來控制自機各項能力出現的先後次序。

唔，由於它們的系統這麼接近，可否說「《GRADIUS》就是《沙羅曼蛇》的前身」呢？

有甚麼過人之處呢？

《沙羅曼蛇》=橫向射擊+縱向射擊！！

一般的射擊遊戲，一是橫向射擊、一是縱向射擊，很少是兩者二合為一的。不過這隻《沙羅曼蛇》就突破了這個界限，一隻遊戲能包含橫向及縱向兩種元素！而且在橫向版面及縱向版面中的玩法根本是兩回事，故此也令到這遊戲之內容更為充實及豐富。說起來，就算來到現在，這種「二合一」的遊戲還是很少見啊。

獨特的世界觀

雖然《沙羅曼蛇》給人的感覺都是「科幻」、「未來」等東西。但是，它卻能給玩者一個深刻的印象、一個獨特的氣氛。好像在第一版中，那些「有生命的牆壁」，有點像胃壁、又有點像豬肉。就算把玩者用子彈射穿了，「牠」也會自己縫合起來，我第一次給我看到時真是眼也凸了出來，心裡喃了一句：「咁都得」？所以嘛，我深信這些古古怪怪的東西，能把一個深刻印象烙在玩者的腦海中。

超級有型！透明的盒帶！

若果有玩過原庄《沙羅曼蛇》的玩者，應該不會忘記它那透明的帶身吧。若果我沒有記錯的話，它可說是唯一一隻用透明膠造盒帶的遊戲。在這盒帶上，貼有一張透明的《沙羅曼蛇》LOGO貼紙，其實是故意地把內裡之電子零件「展示」於玩者前。用遊戲本身所附有的硬件，就帶出了未來感。坦白說，是一個非常高明的包裝設計。

小健健的童年回憶

回想起玩《沙羅曼蛇》日子，我還是一個初中的學生，不過以前和現在一樣，玩2D SHOOTING也是不大靈光的。但是嘛，卻比這遊戲那有型的名字吸引了。玩上手，不停的跌跌撞撞的，最多還不是去到第三版……。不過說起來，那個第一版波士的出場方法很特別，到現在還歷歷在目。



■取紅色ITEM，再自己選擇自機的能力，這系統明顯是源自《GRADIUS》的。



■在這遊戲內，很多牆壁是會「生長」的。



■還有些「牛角尖」在伸下伸下，玩過的不會忘記吧？



■有時若果飛得太後，牆就會完全封閉，此時就只好等死……。



■恐怖！被射穿的牆，竟會自然癒合！



■這遊戲的雙數版是會變成縱向射擊的，意念可說十分創新。



■這就是第一版波士的經典出場畫面！！



TEXT: KOTARO

序言

不經不覺，介紹松本裕司為SNK着手開發的遊戲就只餘下《THE KING OF FIGHERS》系列和《~幕末浪漫~月華之劍士》，可是因為《~幕末浪漫~月華之劍士》推出時間日淺，不宜太早立定其遊戲的功過，所以待日後有機會時再為大家介紹遊戲當中的有趣之處吧！



至於今期主要為大家介紹的亦是SNK名作之一《THE KING OF FIGHERS》系列，他與以往拙者所介紹的系列中最不同之地方，就是松本裕司只是擔任了《~'94》和《~'95》的開發工作，而《~'96》和《~'97》則由SNK的開發策畫總部第二策畫部部長河野浩行接手開發，兩人的表現手法和風格有着明顯分別，對於遊戲日後變化是可謂一個重要的轉捩點，所以拙者會就遊戲而分開介紹，將其特色一一說明。

對戰格鬥遊戲世界中的三國鼎立

CROSS OVER 、 TEAM BATTLE——《THE KING OF FIGHTERS》系列・第一回

《THE KING OF FIGHTERS'94》

1994年8月，SNK推出以集旗下著名遊戲《PSYCHO SOLDIER》、《怒》、《餓狼傳說》和《龍虎之拳》等人物角色於一身的對戰格鬥遊戲──《THE KING OF FIGHTERS'94》。然而，遊戲甫推出後的受歡迎程度，就連開發遊戲的松本裕司也始料不及。

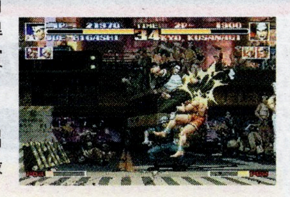


© SNK 1994

遊戲系統方面，《THE KING OF FIGHTERS'94》是主要以TEAM BATTLE SYSTEM為對戰基礎，雖然並非是一個異常創新的系統，早在多年前好些格鬥遊戲中已有相類的系統出現，可是要說到表現和概念，前者就更能掌握角色之間的連係和重要性。此外，攻擊迴避、吹飛攻擊和儲氣等看似簡單的系統，其實當中所包含的戰略性，對於《THE KING OF FIGHTERS'95》和往後的續篇均有着舉足輕重的影響。



遊戲的成功，大家是有目共睹的，而《THE KING OF FIGHTERS'94》曾經奪得日本遊戲雜誌《GAMEST》所舉辦的大賞中，取得格鬥和總合等多個部門的大賞，從此亦成為SNK中每年仲夏的皇牌之作，其魅力和受歡迎程度足以至其最新作推出亦仍然不減，可謂SNK眾多遊戲中情況最特殊的一個。



題外話

話說《THE KING OF FIGHTERS'94》尚未推出之前，SNK曾經為其家用版作過推廣介紹，可是大部份的店主均覺得遊戲系統太過簡單，因而對遊戲訂單的數量所作甚少，令早期《THE KING OF FIGHTERS'94》NEO・GEO CARTRIDGE版所製造的數量相對下降。可是，業務用版推出後竟大受歡迎，令很多行內人亦紛紛大跌眼鏡，自始家用版就成為港日兩地被炒賣的對像，就連緊隨推出的NEO GEO CD版本亦無一幸免，及至大半年後SNK推出復刻版後遊戲價錢才有所回落。



參考文獻：《ALL ABOUT THE KING OF FIGHTERS'94》、《ALL ABOUT THE KING OF FIGHTERS'95》



黃金書屋

鳴謝：TOKYO EXPRESS

店主：米奇　本欄所列售價均不包括日本本土所徵收之5%銷售稅

雙界儀 GUIDE BOOK

出版社：DIGICUBE　售價：800日圓

一個系統繁複雜的遊戲，便少不了在遊戲推出的同時推出介紹的刊物，讓玩者在玩之前詳細了解遊戲的玩法。早在上期書米奇已介紹了角川所出的一本《雙界儀》GUIDE BOOK，而今次這本由DIGICUBE所出的，雖然遲了兩個星期才推出，但對於以打機為目標的讀者，相信會較為適合。這本書對於故事的介紹較少，主要是系統介紹、人物分類的出招詳解，還有首6話的攻略地圖及寄神資料，相對地插圖較細小。比較誇張的是書中最後部分把遊戲中首6話的故事以小說的形式寫出來，難道日本人也需要小說式攻略？

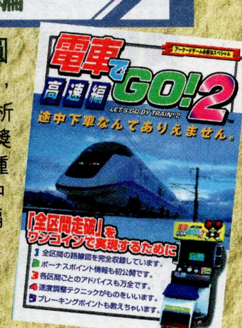


《D之食桌2》公式FANS BOOK

出版社：株式會社RECRUIT　售價：1500日圓

這本特刊是日本一遊戲月刊《夢現夢》的增刊號外，直至現時為止，米奇只見在《D之食桌2》發表會當日在會場內發售。論內容，這特刊可謂非敘豐富，它詳細介紹了《D2》的玩法、舞台背景介紹、《D2》宣傳片的內容、在宣傳片中登場的人物的簡單介紹、堀井雄二和飯野賢治對談、《D2》的CG製作技巧介紹（原來只是用INTEL版LW3D製作的！），還請來一位法醫養老孟司來研究《D2》的世界觀，飯野又寫了篇文章來評論Dreamcast的各項機能，實在分量十足，加上印刷超級精美，相信《D2》迷一定會想保存一本。《遊戲誌》也會送出三本給讀者，想得到的話便要留意今期有關《D2》的介紹了。





《心跳回憶》MEMORIAL COLLECTION VOL.1 ~ VOL.4 COMPLETE BOOK

出版社：高橋書店　售價：1350日圓

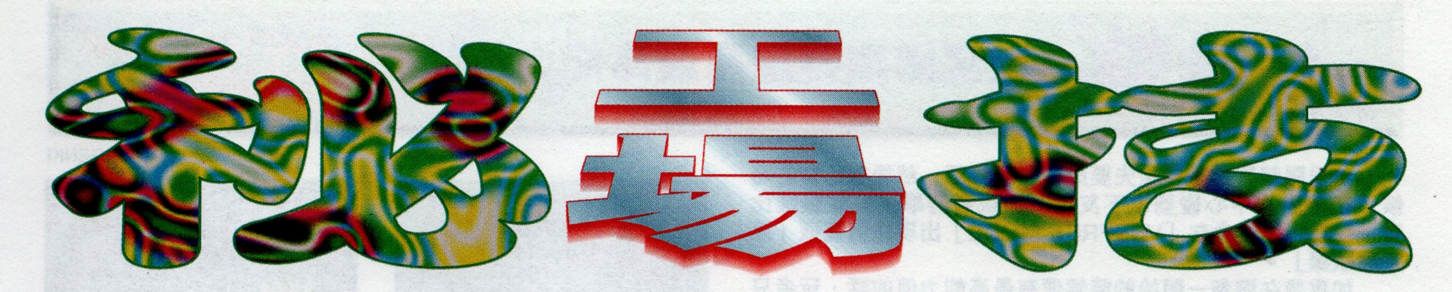
如果你沒有集齊《心跳》的錫包卡但又想擁有，又或是想知道自己儲得齊不齊的話，這本特集一定合你口胃。就如其他卡書一樣，這本《心跳》卡書也刊出了4輯《心跳》卡的底面圖案，此外還介紹了《心跳》全系列的關連軟件、《心跳》卡登場人物排名榜，還介紹了收集錫包卡的方法包括交換渠道、保存方法和一些特別珍貴的卡介紹，最後還有一個名單讓你可以查核你集齊所有卡沒有。本刊封面以珍珠色印製，還附送一張《心跳》海報。

街機必勝法SPECIAL 電車GO！2高速編

出版社：勁文社　售價：1200日圓

如果你是《電車GO！2高速編》的擁躉，這本攻略本可以幫助你玩得更投入。書中分析了每個路段的車速限制、特別要求和隱藏的獎分點，又提供了很多有用的統計資料和各種信號的解釋讓你更有效地行車。此外，書中還介紹了一些真實鐵路的小知識如車廂編號、遊戲中出現的路段的真車一面，書中收錄的幾幅鐵路漫畫也非常抵死。





3級好料 OROCHI一族

遊戲：THE KING OF FIGHTERS 97
機種：PlayStation

在選人的畫面後同時按R1/L1，便可以使用「OROCHI隊」、「OROCHI庵」及「OROCHI LEONA」，而OROCHI的使用方法則是同時按R2/L2當輸入成功後，在畫面下方便會出現有關人物的ICON，而OROCHI則只可以在VS MODE和PARTICE使用。







1級猛料 增加球員能力值

提供者：梁永君

遊戲：WORLD STADIUM 2
機種：PlayStation

首先在遊戲的TITTLE畫面同時按L1、R1、→、口、START，在成功輸入後便會出現「ONE ON ONE」的100M賽跑，，當在比賽中勝出後，在OPEN戰和2P戰的時候，球員的能力值便會變成A級或S級了！

而另一個秘技便是可以在早上進行比賽，首先看完了一次OPENING，在第二次之後再進行遊戲便可以在白天進行比賽。



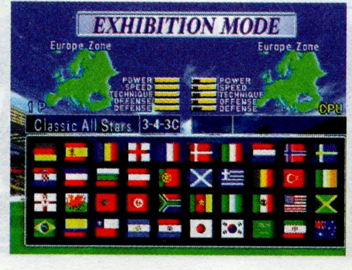




3級好料「KONAMI TEAM」的出現方法

遊戲：世界足球實況WINNING ELEVEN 3~WORLD CUP FRANCE'98~
機種：PlayStation

在遊戲的選擇畫面順序輸入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、×、○，若輸入成功後，當聽到拍手聲之後，在進入選擇球隊時再要按L1和R1，便可以使用「CLASSIC ALL STARS」。當中還可以發現一些以前的球星呢！







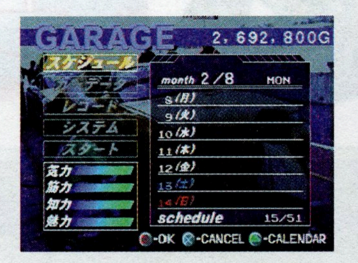


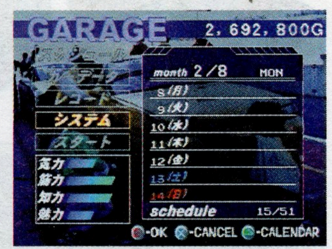
2級勁料 出現隱藏賽道及最高能力值

遊戲：KATTOBI TUNE
機種：PlayStation

出現隱藏賽道條件是先要成為家庭教師，然後在約會的時候，在遊戲機中心碰到木下友香（即玩者的學生）並跟她比賽，在獲勝後便會在「VS&FREE MODE」出現隱藏賽道「東京環狀線」。

如果想在遊戲一開始的時候便有最高能力值的話，玩者只須要在SCENARIO MODE的GARAGE畫面中順序輸入↓、↓、↑、↑、→、←、→、←、SELECT，便可以將車手的氣力、筋力、知力和魅力升到最高，有了這個秘技便可以不斷賺錢，因為可以回復能力值嘛。





4級醉料 改變騎師的名稱

遊戲：純種馬王~世界制霸篇
機種：PlayStation

首先前往書房，然後在「EXIT」的方格中按着×，然後按○決定便會進入「騎手名變更」的畫面，這樣便可以更改騎師的名字。

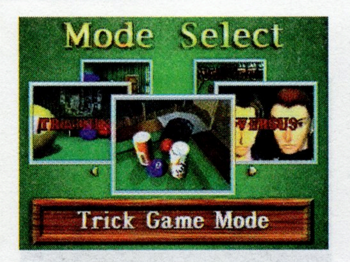


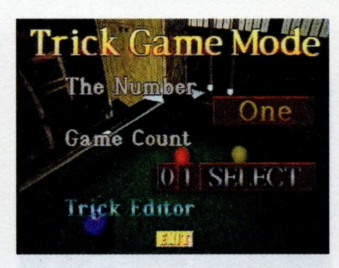


3級好料 隱藏模式

遊戲：SIDE POCKET 3
機種：PlayStation

在設定遊戲規則的畫面中，將游標移到EXIT離開，並同時按上L 和R 四個掣，待畫面轉變了之後，按SELECT掣呼出 OPTION。在TRICK MODE的EXIT字樣上，按上L 和R 四個掣，還要再按○便可以進入 TRICK MODE







1級猛料 隱藏人物—梅喧

遊戲：GULITY GEAR
機種：PlayStation

先要使用KY或SOL，在不續關的情況下完成遊戲，於戰勝最後BOSS之後「梅喧」便會出來挑戰玩者，當玩者贏了他便可以使用他了，不過有一個更快的方法，便是在出現「ARC SYSTEM WORKS」的字時，順序按↓、□、L1、R2便可以使用他了，但此秘技只適用於VS MODE使用，而他的招表如下：

招式	指令
疊替	↓↘→+×
疊替CHARGE UP	↓↘→+R1（按着儲勁）
妖斬扇	→↓↘+△
鎌鼬	←↙↓↘→+○
連環三途渡	↓↘→↘↓↙←+○









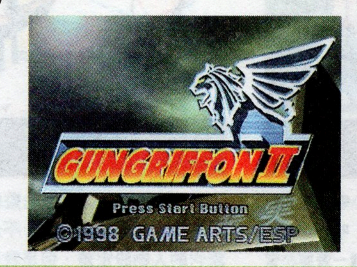
2級勁料 秘技 秘技一大堆

遊戲：GUNGRIFFON II
機種：SEGA SATURN

在遊戲的標題畫面中，接上2P的手掣，以2P的手掣按以下的指令，便會有相對的隱藏機：

五部隱藏機體的出現指令

1.Y、上、B、下、Y
2.A、C、B、C、C
3.上、下、X、A、B
4.Y、左、下、A、B
5.上、下、B、左、右
取消索敵效果：上、下、A、A、B
出現連擊數目：C、B、A、Z、Y

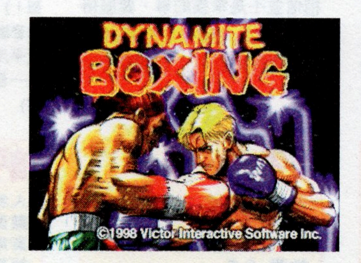




3級好料 秘技 拳壇小丑

遊戲：DYNAMITE BOXING
機種：PlayStation

遊戲中的第五位隱藏人物是一名很像「小丑」的拳手，而他的使用方法只要在標題畫面中順暢序輸入↓、×、←、→、←、×、↓，在輸入成功後會聽到一聲音效，之後他便會在EXHIBTION中出現，他的樣子雖不太討好，但他的能力是十分強的啊！







2級勁料 秘技 選關模式

遊戲：AEROFIGHTERS
機種：N64

在遊戲的OPENING畫面中順序輸入上、下C、左、右C、下、上C、右、左C、L、R、Z，在輸入成功後會聽到一聲音效，然後在進入遊戲時便會出現選關的畫面，這樣玩者便可以自由地選擇開始遊戲的關數了。





3級好料 使用PRINCE和出現隱藏BOSS

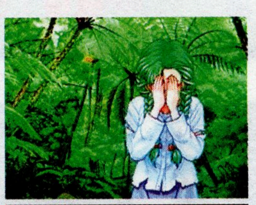
遊戲：BOMBERMAN WARS
機種：PlayStation

要使用「PRINCE」的方法便是玩者必須完成10版以上，要全員到訓練室，便會有50%出現「PRINCE」，然後將他登錄成為隊員，之後便可以使用他了。而兩名隱藏BOSS「ハニー」和「ユテッ」的出現方法是先要完成之前的那一版，之後ハニー便會在「耳鳴的溪谷」的左上方出現，在那ジボングー版的右下方便會出現ユテッ。





無人島物語R



SATURN／SLG／KSS／5800日圓

撇除那個連小學生聽後也會噴飯的故事不談，明知遊戲本身題材不吸引，要灑一灑鹽花幫助調味，卻又要節省成本，不請位較有名的畫師去畫原畫，找來一個畫女仔畫到古靈精怪的傢伙，一般2DC看過這班『美』少女分分鐘情願回歸現實，遊戲的操作性雖然不錯，但仍補救不了過程的沈悶感。要花錢和這班人類在島上冒險生活，小弟寧願做魯賓遜自已種菜養瓜EAT MYSELF好過。（零式迪爾）

評分
- 人物／機械：0.3分
- 畫面：1.5分
- 音樂／音效：1.6分
- 故事：0.5分
- 操作性：2.5分
- 投入度：1分
- 原創性：2分
- 難易度：2分
- 移植度：2分

平均分：1.49分

雖然遊戲中充滿了美女，但是筆者一點也沒興趣，因為此遊戲實在悶得很，在遊戲初段的時間，單是按鈕已花了不少時間，想起在超任時推出過的那一隻《無人島物語》，比起這一隻還要好，只是在遊戲畫面方面超任版遜色了些少吧！（非洲）

（非洲）

評分
- 人物／機械：3分
- 畫面：2分
- 音樂／音效：2分
- 故事：2
- 操作性：2.2分
- 投入度：2分
- 原創性：2分
- 難易度：3分
- 移植度：—

平均分：2.27分

MELTYLANCER Re-inforce



SATURN／SLG／IMADIO／7800日圓

本人認為這類型的遊戲人物設定是十分重要的，不是說它的人物設定差，但是我覺得追求8歲的小女孩、一個自稱19歲的上司（但是我看她已有30多歲）和半人半獸的女孩……總是有一點問題，雖然主角是機構內的唯一男性，但是相信並不是幸福的事，要服侍30歲的女人和不人不獸的少女，MY GOD！！（明樹）

評分：
- 人物／機械：2
- 畫面：2
- 音樂／音效：2
- 故事：2.5
- 操作性：2.5
- 投入度：2
- 原創性：1.5
- 難易度：2
- 移植度：2.5

平均分：2.1

遊戲一開始的Opening給人感覺十分粗糙（難道不能做得更好嗎？），這一集不再是Train人，而是被人Train。遊戲內畫面十分細緻，和Opening有天壤之別，而一開始時的OVA預告亦十分精彩。可是如之前有玩PS版的朋友，這個SATURN版便不玩也罷，因為除了畫面較清外，其餘新追加的項目亦不會有太大驚喜。（積奇）

評分：
- 人物／機械：3.5分
- 畫面：3.5分
- 音樂／音效：3分
- 故事：3分
- 操作性：3分
- 投入度：2.5分
- 原創性：1.5分
- 難易度：3分
- 移植度：3.5分

平均分：2.94分

雙界儀



PlayStation／ACT／SQUARE SOFT／6800日圓

雖然「皇月明」的人物設定很好，但是可惜在遊戲中只是利用3D畫面，樣子及身型相差實在太遠，的確有點失望，聲優方面又有「京野琴美」替女主角配音，而且她還主唱ENDING的歌曲，的確是陣容頂盛，相信吸引不少「皇月明」及「京野琴美」的FANS（喲FANS唔好得罪……），雖然本人並不是她們的FANS但是本人都十分欣賞（真心架！），尤其是OPENING及第一版的音樂，可惜虎頭蛇尾，之後又回復平凡。如果懂得操作的話，這會是一個變化多彩的動作遊戲。（明樹）

評分：
- 人物／機械：4分
- 畫面：2.5
- 音樂／音效：3.5
- 故事：2.5
- 操作性：3.5
- 投入度：3
- 原創性：3
- 難易度：3
- 移植度：——

平均分：3.12

故事原本是很吸引的，人物原來是很吸引的，「風水」「屬性」相生相剋也是很吸引的，但是不知何故來到遊戲中就變得令人失望。「雷聲大雨點小」，遊戲裏面的多邊形實在不能入目，特殊動作根本不算特殊，每個角色都差不多的。本來強烈期待的「符陣」原來不是無限使用，令遊戲變得很多制肘。雙界儀給我的感覺，就像一覺好夢醒來……（古拉拉_B）

評分
- 人物／機械：4分
- 畫面：2分
- 音樂／音效：4分
- 故事：4分
- 操作性：2分
- 投入度：2分
- 原創性：3分
- 難易度：3分
- 移植度：——

平均分：3分

COWBOY BEPOP



PlayStation/STG/BANDAI/5800日圓

《COWBOYBEPOP》可算是一個不俗的作品。無論在遊戲進行時的畫面或機械的設計都十分出色。但筆者又發現到有一個較為差的地方，因為這遊戲在進行的時候是需要沿着特定的路線來飛行，而這令到遊戲的自由度減低了。如果遊戲廠商能夠改善這一點的話，這遊戲就會更加好玩。（怪傑）

評分：
- 人物／機械：3.5分
- 畫面：3.5分
- 音樂／音效：3分
- 故事：2.5分
- 操作性：3分
- 投入度：2.5分
- 原創性：2.5分
- 難易度：2.5分
- 移植度：—

平均分：2.88分

最初得知這遊戲是BANDAI及SUNRISE出品，加上看見這遊戲的宣傳海報時，是抱有很大期望的，但一玩便馬上發覺是另一回事，所謂的OP簡單得很，感覺上還以為自己在玩超任版《STAR FOX》……最惡劣的還要算那操作性，強制移動的飛行軌道內九曲十三彎，再加上沒有高度計等一般飛機GAME的基本裝備，極難掌握自己的所在位置，總之就是一個無謂的作品。（J.J）

評分：
- 人物／機械：2.5分
- 畫面：1.5分
- 音樂／音效：3分
- 故事：——
- 操作性：0.5分
- 投入度：1分
- 原創性：2.5分
- 難易度：2分
- 移植度：——

平均分：1.86分

總評

四年一度的世界杯即將開始，日本的生產商都把握這個機會各自推出足球遊戲，而市場上看來亦相當渴市，這兩個星期最暢銷的，應該要算是《FIFA 98》、《WORLD CUP 98》及《世界杯實況WINING ELEVEN 3》這幾個足球GAME了，另一方面，《雙界儀》雖然說是SQUARE作品，看來反應只屬一般，不過若然換了由其他廠商推出的話，結果可能更差。

6月中旬世界杯分組賽開始後，有可能會令不少人暫時減低花在遊戲機的時間，且看是否只有足球GAME能在今個6月成為大贏家？（J.J）

炎之料理人 ~COOKING FIGHTER 好



PlayStation/ACT/日本一SOFTWARE/5800日圓

這遊戲可算是一個比較新穎的ACTION遊戲，因為很少有ACTION遊戲是以料理為題材，玩者可以從遊戲中得到料理樂趣。筆者覺得這遊戲以硬照和對話來交代其故事的發展，再加上這遊戲的人物設定比較差，所以除了令到遊戲沒有動感之外，更加令到玩者感覺到沉悶。（怪傑）

評分：
人物／機械:2.5分
畫面:2.5分
音樂／音效:2分
故事:2.5分
操作性:3分
投入度:2.5分
原創性:4分
難易度:2分
移植度:—
平均分:2.63分

嘩，一隻超級有趣的遊戲，不其然令我回想起味吉陽一……。這遊戲有趣之處，是將燒菜的元素混於ACTION當中，雖然過程十分牽強，（向隻雞斬兩刀，再用十字鍵轉兩個圈就可把菜弄好，天下間哪有這麼簡單的事？）但志在有趣過癮，故此即使ACTION畫面質素平平（超任水準），也可給人有趣及具創意的感覺。不過，故事交代所用時間太長，講就15分鐘，玩就只是5分鐘，實在令我感到納悶。（小健健）

評分：
人物／機械:3.3
畫面:2.8
音樂／音效:4.2
故事:2.9
操作性:3.3
投入度:2.9
原創性:4.2
難易度:3.5
移植度:——
平均分:3.38分

DOWNHILL SNOW



PlayStation/ RAC/ PACK-IN-SOFT/ 5800日圓

《DOWNHILL SNOW》是由製作《首都高BATTLE》系列而嚮負盛名的廠商「元氣」所製作，雖然滑雪這一類型對於該廠商來說可算是個新嘗試，但是已能予人滿意的效果。其中人物表現和操作性只是中距中矩，立體多邊形處理上也有爆山的情況出現，不算嚴重仍可以接受，而使用DUAL SHOCK來加強臨場效果，令投入感大增。（KOTARO）

評分：
人物／機械:3分
畫面:3.5分
音樂／音效:3.5分
故事:3分
操作性:3分
投入度:3分
原創性:3分
難易度:3分
移植度:——
平均分:3.13分

嘩，一隻超級有趣的遊戲，不其然令我回想起味吉陽一……。這遊戲有趣之處，是將燒菜的元素混於ACTION當中，雖然過程十分牽強，（向隻雞斬兩刀，再用十字鍵轉兩個圈就可把菜弄好，天下間哪有這麼簡單的事？）但志在有趣過癮，故此即使ACTION畫面質素平平（超任水準），也可給人有趣及具創意的感覺。不過，故事交代所用時間太長，講就15分鐘，玩就只是5分鐘，實在令我感到納悶。（小健健）

評分：
人物／機械:3.3
畫面:2.8
音樂／音效:4.2
故事:2.9
操作性:3.3
投入度:2.9
原創性:4.2
難易度:3.5
移植度:——
平均分:3.38分

SUPER REAL麻雀P7



SEGA SATURN/TAB/SETA/7800日圓

《SUPER REAL麻雀》這個系列終於推出了第七集。今集增加了很多同系列遊戲沒有的模式，例如：設定資料集和GOHOUBI，而當中改變得最大的就是STORY MODE。筆者覺得今集增加了這些模式，除了使這遊戲的玩法更加多完化之外，亦增加遊戲的吸引力，但最可惜的是這遊戲廠商從良了！！！（怪傑）

評分：
人物／機械:3.5分
畫面:3分
音樂／音效:3分
故事:3分
操作性:2分
投入度:2.5分
原創性:2.5分
難易度:3分
移植度:—
平均分:2.81分

由第一集玩到現在，這系列自己每集都有玩。老實說，脫衣麻雀是很難有甚麼驚天動地元素的了，不過作為脫衣麻雀最大要點的人設方面，這一集就比上集為佳，而且由於新系統的關係，每位女角也會有很多段畫面，因此比以往更為抵玩，但這種換湯不換藥的手法到底可以再支持多少集呢？希望到《P8》時會令一直以來的支持者有點驚喜吧。（JJ）

評分：
人物／機械:4分
畫面:3分
音樂／音效:3分
故事:2.5分
操作性:3.5分
投入度:3分
原創性:2.5分
難易度:3.5分
移植度:——
平均分:3.13分

WORLD CUP 98

PlayStation/ SOC/ Electronic Arts

有玩過上一集的朋友，必定會發現此遊戲給予你另一種全新感覺；當然，遊戲中的系統和人物都是重新設計，其中兩個新系統：In-Game Management及In-Game Tactics，都可見這隻《World Cup 98》的質素和實況系列已相差不遠。不過，筆者認為今集雖然的確令人驚喜，但是要改進的地方仍有不少，例如：球員人物太細、新增系統的真正作用仍然並不太明顯等等。惟它所新增的Classic Mode，仍是最值得一讚！（Agent X）

評分：
人物／機械:3.5分
畫面:3分
音樂／音效:3分
故事:——
操作性:3分
投入度:4分
原創性:4分
難易度:4分
移植度:——
平均分:3.5分

剛玩完FIFA98，這個WORLD CUP 98給筆者的感覺十分相似。人物變大了，玩起來的投入感亦相對增加，動作亦更加細緻。可是遊戲給積奇的感覺是，節奏太快了，畫面亦不及電腦版的清晰。有玩開FIFA的朋友，會覺得這個是它的Up Grade版，按鈕的配置亦一樣。可是如果要積奇選擇的話，還是會選《WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN3》。（積奇）

評分：
人物／機械:3分
畫面:3分
音樂／音效:3分
故事:－－分
操作性:2分
投入度:2分
原創性:1.5分
難易度:3分
移植度:3分
平均分:2.6分

DYNAMITE BOXING

PlayStation/ SPT/ VICTOR/ 5800日圓

連續技的輸入法是這遊戲的特色之一，可是拳手們的動作實在太遲鈍了，就算使用了連續技，給人的感覺還是呆呆的沒有生氣。充滿美國風的人物設定不過不失，拳賽時的氣氛亦足夠，可是作為一個拳擊遊戲只是這樣是不足夠的。整體來說遊戲只屬中下之作，唯獨爆機後的育成模式較為特別。（積奇）

評分：
人物／機械:2.5分
畫面:2分
音樂／音效:2分
故事:－－分
操作性:2分
投入度:2.5分
原創性:2.5分
難易度:2.5分
移植度:－－分
平均分:2.29分

一隻玩上下段攻防戰的3D拳擊遊戲。唔，但是現今的格鬥GAME很少是有兩個防禦的，（一個是防上段、一個是防下段）所以這遊戲可說是較難上手的。不過這也不要緊，系統難學最多就放多點時間下去。而最要命的就是這遊戲的速度甚慢，你打我一拳、我打你三下，傻得很。而且遊戲內只不過是猜對手會攻上段還是下段，根本不似在打格鬥GAME，反而好像在玩買大細。（小健健）

評分：
人物／機械:2.7
畫面:3.3
音樂／音效:2.8
故事:——
操作性:2.8
投入度:2.6
原創性:2.5
難易度:3.1
移植度:——
平均分:2.8分



PERFECT GOLF 2



PlayStation／SPT／SETA／7900日圓

和差不多同期推出的JunclassicC.C.相比，這個Golf遊戲明顯被比下去了。人物方面比較生硬，打球時的「球」亦十分不真實，有點兒用橡皮製成的感覺。遊戲中較給引人的地方便是其球會檢索和規則指南了，索引十分詳盡，指南方面的插圖亦十分有趣，絕對有一看的價值。可是如果想玩高爾夫遊戲的話，還是選擇前者較佳。（積奇）

評分：
人物／機械：2分
畫面：2分
音樂／音效：3分
故事：——分
操作性：3分
投入度：2.5分
原創性：2分
難易度：3.5分
移植度：——分
平均分：2.6分

對於日本的哥爾夫球愛好者來說，這遊戲實在是做得太好了，因為遊戲中不但記錄了400個球場所有洞的資料，更有238個哥爾夫球場的詳盡介紹，由位置、交通以至收費都應有盡有，當然，這些球場資料對香港人來說是得個睇字的……

遊戲方面亦做得不錯，操作感很好，加上只要按口掣便出現的HELP機能，實在是一個由初學者到哥爾夫迷都適合的作品。

評分：
人物／機械：3分
畫面：3.8分
音樂／音效：3.4分
故事：——
操作性：4.5分
投入度：4分
原創性：3.5分
難易度：4分
移植度：——
平均分：3.74分

GRANDIA DIGITAL MUSEUM



SATURN／RPG／GAME ARTS／3500日圓

一個積奇十分期待的遊戲，內裡四個迷宮的設計和原本的GRANDIA差不多（還是一樣的立體），返而博物館內的可玩性真的十分大。原創的Mini Game和資料室是積奇最喜歡的，而製作Data房間可以用回原來的Save亦相當不俗。唯一美中不足的地方是主角們的Level不能用回前作的Save，如果有玩開GRANDIA的朋友，這個作品一定不容錯過。（積奇）

評分：
人物／機械：3.5分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：——分
操作性：3.5分
投入度：4分
原創性：3.5分
難易度：3分
移植度：——分
平均分：3.4分

幸好這個《GRANDIA DIGITAL MUSEUM》在開始時，主角他們已擁有25 LV，否則又再要玩者儲LV。筆者覺得這遊戲最鬼馬的地方就是主角在旅途中不停地遇見曾經出生入死的同伴，另外還可以利用GRANDIA的SAVE來看回曾經出現過CG片段，而且亦覺得這遊戲除了有緊張刺激的冒險部份外，還會有令人記起GRANDIA部份故事情節的MINI GAMES，所以這是一個有多種玩法的遊戲。（怪傑）

評分：
人物／機械：3.5分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：3分
操作性：3.5分
投入度：3分
原創性：3.5分
難易度：3分
移植度：3分
平均分：3.17分

少女革命UTENA 終有一天被革命之故事

SATURN／AVG／SEGA／6800日圓

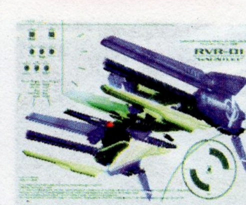
「少女革命」本身是一套較為另類的動畫，在香港算得上是冷門作品，這次遊戲化是在原著中加插一段新故事，出來的效果不錯，故事的編排及得上動畫版，更不惜以2 CD來將全部對白配音，畫面及配樂方面亦保持了動畫版的質素，只是因為這作品的世界觀較為獨特，有很多專有名詞，若然未接觸過這作品的人去玩的話，樂趣一定會大減。（JJ）

評分：
人物／機械：3.5分
畫面：4分
音樂／音效：4.5分
故事：4分
操作性：3.5分
投入度：4分
原創性：3.5分
難易度：3.5分
移植度：——
平均分：3.81分

改編自同名動畫的AVG遊戲《少女革命UTENA》，可能涉及同性戀的關係，所以意識上非常大膽，並非一般人能以接受。回說遊戲方面，開場動畫表現異常不俗，歌曲亦十分悅耳，其中遊戲的人物設定尚算可以，而間場動畫質素亦造得十分之高，而從多個選擇上影響最終戰鬥和MULTI ENDING的系統，拙者則覺得好壞參半，但仍推薦給歡愛此作品的讀者。（KOTARO）

評分：
人物／機械：3.5分
畫面：4分
音樂／音效：3.5分
故事：3分
操作性：2.5分
投入度：2.5分
原創性：2.5分
難易度：3.5分
移植度：——
平均分：3.13分

THUNDER FORCE V PERFECT SYSTEM



PlayStation/STG/TECNO SOFT/5800日圓

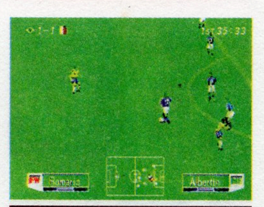
遲便遲了一點，但是這遊戲在PlayStation中推出新版本絕對有它的價值，在畫面和操作上比SATURN版的做得更好，而且還加入了新的動畫，筆者較欣賞的是遊戲中的DIGITAL VIEW，因為內裏的CG圖片的質素十分高，未買SATURN版的讀者不妨試試這個版本。（非洲）

評分：
人物／機械：2.5分
畫面：3.3分
音樂／音效：2.5分
故事：2.5分
操作性：3.3分
投入度：2.5分
原創性：2.2分
難易度：3分
移植度：——
平均分：2.72分

不經不覺這個遊戲已經到了第五集，老實說一句就是「舊瓶新酒」，雖然故事和畫面都有很大的改進，但是系統方面只加入了新的TIME ATTACK那麼多。最好的還是開場的那一段故事介紹CG。難易度適合高手玩，對於各位一直有「追」玩《THUNDER FORCE》系列的玩者來說會是不錯的選擇。（古拉拉_B）

評分：
人物／機械：4分
畫面：3.5分
音樂／音效：3.5分
故事：3分
操作性：4分
投入度：3分
原創性：2分
難易度：3分
移植度：——
平均分：3.25分

實況足球WINNING ELEVEN 3~WORLD CUP FRANCE'98



PlayStation/SPT/KONAMI/5800日圓

KONAMI為了響應98世界盃這個熱潮，將《實況足球》由聯賽的隊伍改為世界盃決賽週的隊伍，遊戲中有不少改變了的地方，而最為顯著的便是遊戲的速度加快了，球員的動作也細緻了一點，只可惜遊戲沒有增加一些新的動作，損失了一點樂趣。（非洲）

評分：
人物／機械：2分
畫面：3分
音樂／音效：2分
故事：——
操作性：3.3分
投入度：2.5分
原創性：2.2分
難易度：3分
移植度：——
平均分：2.57分

嘩~~！超好玩！就是因為它，令編輯部充滿世界盃氣氛！！雖說它的基本系統是原自《WINNING ELEVEN 3》，但在球員的動作上卻有不少改良，動作更為仔細。而且用回舊的系統也不是不好呀，因為可令玩慣《WINNING ELEVEN 3》的朋友不用從新學習，就可以馬上使用各國家的國腳，多好呀。我個人覺得，這是近期眾多世界盃足球遊戲中出得最好的一隻。呵呵，大可在等看球賽時打兩局，用來解悶甚至是用來「預測賽果」也可以呀。（小健健）

評分：
人物／機械：3.9
畫面：3.9
音樂／音效：4.3
故事：——
操作性：4.3
投入度：4.9
原創性：3.0
難易度：3.4
移植度：——
平均分：3.9分

SHADOWS OF THE TUSK



SATURN/ETC/HUDSON/5800日圓

驟眼看下去還以為是一隻SRPG，但竟然是一隻玩卡的遊戲，遊戲的操作方法簡單，背景音樂單調，而且在玩了一段時間後便會變得沉悶，因為戰鬥的模式和地方基本上都是沒有改變的。遊戲最有特色的地方便是遊戲的人物設計是由繪畫「FAMI通」的人所畫的，所以造型都很有趣。（非洲）

評分

人物／機械：3.2分
畫面：2分
音樂／音效：2.5分
故事：2分
操作性：2.5分
投入度：2分
原創性：2.2分
難易度：3分
移植度：—

平均分：2.47分

不知是否日本那方卡片遊戲正熱，現在就入侵到家用機上。遊戲的故事、角色、能力、戰鬥方法等等和卡片遊戲一模一樣，實在是很環保啊！可惜是創意絕低！如果我要玩卡片遊戲，絕對不會考慮這個！我買卡片來玩之外，還可以看到卡片上美麗的圖案，而且有收藏價值呢！這個遊戲除了有特別的人物設定（負責人物設定的人是很有名的，多看FAMI通就會知道是誰）和遊戲裏面有輔助提示較可取之外，實在不知為甚麼要玩它。（古拉拉_B）

評分

人物／機械：4分
畫面：2分
音樂／音效：2.5分
故事：2分
操作性：2.5分
投入度：1分
原創性：1分
難易度：3分
移植度：—

平均分：2.25分

IDOL麻雀FINAL ROMANCE 4



SATURN／RPG／STING／6800日圓

這遊戲在街機時本是一隻可能以四人同時對戰的麻雀GAME，在當時是一隻有趣的遊戲，但由於機能上的問題，所以來到SATURN便沒有了這功能，遊戲中的動畫造得不錯，而人物的造型也很可愛又很「搞鬼」，只可惜遊戲的故事太過無聊（非洲）

評分

人物／機械：3分
畫面：3分
音樂／音效：1.5分
故事：1.2
操作性：3分
投入度：2.5分
原創性：2.2分
難易度：3分
移植度：2分

平均分：2.36分

唉～又是一隻麻雀GAME，雖然加入了道具和移動畫面，但是很多「醉翁」玩者相信都不會滿足的，因為一來麻雀已經是沒太大的變化，二來裏面的女主角們燕瘦環肥，不堪入目……而且勝出三局便可以「征服」該角色，實在太易了。放棄是唯一選擇（古拉拉_B）

評分

人物／機械：2分
畫面：2分
音樂／音效：1分
故事：1分
操作性：2分
投入度：1分
原創性：1分
難易度：1分
移植度：——

平均分：1.38分

STOLEN SONG





PlayStation/SCEI/5月21/5800日圓（6800日圓版本包括VPICK）

以前也曾有一隻遊戲對應VPICK的，但是對於不諳音樂和結他的我（JJ君看到可能會用結他「車」我的頭，噢！），這個遊戲其實也是那一回事——像玩《BU×T×MO×E》或者《×APPA×RAPPER》一類的「看準時間按鍵」遊戲。不過玩過之後，就發覺它的特色——音樂感和節奏感很強，而對應VPICK令更覺在彈結他，而且遊戲中有很多專用詞彙，令玩者（包括筆者）得益不少。唯一可惜的是遊戲主角不是BEYOND而是一個不太熟識的日本搖滾歌手（只是說笑吧）（古拉拉_B）

評分

人物／機械：3分
畫面：3.5分
音樂／音效：5分
故事：3分
操作性：4分
投入度：4分
原創性：2.5分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.5分

還記得PlayStation在若干年前曾經同類型的遊戲，都是要玩者拿著個「V PICK」跟隨拍子地於一些硬物上刮，只不過這個《STOLEN SONG》以布袋寅泰為賣點罷了。然而，由於那個「V PICK」的敏感度比較低，令到玩者要比較用力的才可輸入到指令，亦因為這樣，誤差也大了。所以，倒不如用手掣來輸入指令還實際……。而且以遊戲的包裝來說，其對象好像是一些喜歡夾BAND的年輕人，故此對於我這個音樂白痴來說，還是玩《PARAPPA THE RAPPER》好了。（小健健）

評分：

人物／機械：2.9
畫面：2.8
音樂／音效：4.2
故事：——
操作性：2.5
投入度：3.3
原創性：3.5
難易度：3.8
移植度：——

平均分：3.2分

THE KING OF FIGHTERS'97

PlayStation／FIG／SNK／$358

其實遊戲的移植表現，拙者已大部份於介紹文章中闡述過，所以在這裏都不多贅述了。或許對於某些人而言，是次的移植度仍然未如理想，但畢竟在有限的機能和技術下，能造到如此效果已是十分不俗。而且加入重新調整的OROCHI和夢工房《THE KING OF FIGHTERS'京》的MOVIE片段，增加遊戲的吸引力，總算是個誠意製作的作品。（KOTARO）

評分

人物／機械：3.5分
畫面：3.5分
音樂／音效：3.5分
故事：3分
操作性：3.5分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：3分

平均分：3.22分

這隻PlayStation版比我想像中出得好。偷格是必然的了，但出來的流暢度也令人接受。（起碼沒有《KOF.95》PlayStation版那些恐怖的BUG……）這個版本最大的特色就是有大蛇可用吧。由於這傢伙再不是CPU的專利，所以開發者也為他加了些通常技，令他的招式系統變得適合玩者使用。不過這傢伙實在強得太可怕了，編輯部那班KOF痴不消一陣子，就開發了一條可扣掉對手1.5條體力的連續技……。所以嘛，用他來虐待對手就最適合不過。（小健健）

評分：

人物／機械：3.8
畫面：3.5
音樂／音效：3.3
故事：——
操作性：2.9
投入度：3.0
原創性：3.0
難易度：4.4
移植度：3.8

平均分：3.4分

GT 24

SATURN／RAC／JALECO／5800日圓

移植自同廠以MODEL 2製作的賽車遊戲《GT 24》，由於拙者曾有幸涉足過其業務用街機版本，依稀記得是個不俗的作品，雖然明知在機能上有很大差異，但萬料不到在SEGASATURN上的表現卻叫人失望。就以畫面效果而言，立體多邊形的運用技術上仍未成熟，操作性亦與原版有着距離，令人投入度大為下降。KOTARO）

評分

人物／機械：3分
畫面：2.5分
音樂／音效：2.5分
故事：——
操作性：3分
投入度：2.5分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：2分

平均分：2.69分

這個是一個由街機移植至SATURN的賽車遊戲，但並不是完全的移植，這一點大家可以在遊戲畫面看到，汽車和遊戲背景的粗糙，真是有點令人有失望的感覺。筆者覺得它的取勝機會很難，由於這遊戲沒有太明顯滑行過彎效果，所以經常需要按BRAKE來通過急彎，但這樣又很容易被後面的車追過，真的不知如何是好。（怪傑）

評分：

人物／機械：2分
畫面：2.5分
音樂／音效：2.5分
故事：—
操作性：2.5分
投入度：2分
原創性：2.5分
難易度：2.5分
移植度：2分

平均分：2.31分

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

新GAME時間表

PlayStation

6月發售遊戲

4日	■Nightmare Project<YAKATA	惡夢計劃YAKATA	ASK講談社	6800日圓	RPG
	■マリーのアトリエPLUS~ザールブルグの錬	瑪莉工作室PLUS	GUST	3800日圓	SLG
	レイクダイナマイトサッカー98	DYNAMITE SOCCER 98	A-MAX	5800日圓	SOC
	フォーメーションサッカー'98~がんばれニッ	FORMATION SOCCER'98~加油日本in France~	HUMAN	4800日圓	SOC
	ワールドスタジアム2	WORLD STADIUM 2	NAMCO	5800日圓	SPT
	CRISIS CITY	CRISIS CITY	TAKARA	5800日圓	ACT
	ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3~	世界足球實況WINNING ELEVEN 3~World Cup France'98~	KONAMI	5800日圓	SOC
	Tから始まる物語	由T開始的故事	JALECO	5800日圓	不詳
11日	■K.O.-ザ·ライブ·ボクシング-	K.O.-THE LIVE BOXING-	ALTRON	價格未定	SPG
	ポケット ファイター	POCKET FIGHTER	CAPCOM	5800日圓	FIG
	ダークメサイア	黑暗救世主	ATLUS	5800日圓	AVG
	エーベルージュ·シベシャル	EBEROUGE SPECIAL	TAKARA	5800日圓	SLG
	キングオブハーラー2	KING OF HURLER2	TIL研究所	5800日圓	SPT
	どきどきON AIR	心跳ON AIR	BOOTM UP	5800日圓	不詳
	BASSFISHERMAN	BASS FISHERMAN	SAMMY	5800日圓	SPT
	村越正海の爆釣日本列島	村越正海之爆釣日本列島	VICTOR SOFT	價格未定	SPG
	あっナンジャリン	NANZYARIN	TSUWAN	3900日圓	不詳
18日	■チェックメイト	CHECKMATE	ALTRON	6800日圓	TAB
	■クライシスビート	CRISIS BEAT	BANDAI	5800日圓	FIG
	■Jリーグの監督になって世界をめざせ!(仮称	成為日本職業球會監督挑戰世界!	ACCELER	5800日圓	SLG
	アナザー·メモリーズ	ANOTHER MEMORIES異世界回憶	EASILY STAFF	5800日圓	AVG
	すたあ☆もんじゃ	星之問者	GMF	5800日圓	SLG
	98甲子園	98甲子園	魔法	5800日圓	SPT
	テーマ ホスピタル	THEME HOSPITAL	ELECTRONIC ARTS	5800日圓	SLG
	JGTC~オールジャパングランドツーリ	JGTC~全日本GT賽	DIGITAL FRONTIA	5800日圓	RAC
	東京魔人学園剣風帖	東京魔人學園劍風帖	ASMIK	5800日圓	SLG
	XI [sai]	XI [sai]	SCE	4800日圓	PUZ
	TOCAツーリングカーチャンピオンシップ	TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	UPSTAR	5800日圓	RAC
25日	★首都高バトルR(ザ·ベスト)	首都高BATTLE R(THE BEST)	元氣	2800日圓	RAC
	■プチカラット	撞磚仙女	TAITO	4800日圓	PUZ
	■チョロQマリンQボート	Q版賽艇	TAKARA	5800日圓	RAC
	■夜想曲	夜想曲	PACK IN SOFT	5800日圓	AVG
	■ハークスアドベンチャー~ヘラクレスの大冒険	HACK'S ADVENTURE	BPS	5800日圓	AVG
	■スーパーアドベンチャー ロックマン	洛克人超級歷險	CAPCOM	5800日圓	AVG
	■ハローキティのCUBE DE CUTE	HELLO KITTY 之CUBE DE CUTE	CULTURE PUBLISHERS	4800日圓	ETC
	■まわってムーチョ!	拼圖戰士	東北新社	5800日圓	ACT
	■はいぱあセキュリテイーズ 2	HYPER SECURITY 2	PACK IN SOFT	5800日圓	SLG
	■爆走 デコトラ伝説~男一匹夢街道~	爆走!貨櫃車傳說~男一匹夢街道~	HUMAN	5800日圓	RAC
	■ヒロイン ドリーム 2	女主角之夢2	MAP JAPAN	6800日圓	SLG
	■The Legend of Heroes-I&II	英雄傳說 1&2	GMF	5800日圓	RPG
	■精霊召喚~プリンセス オブ ダークネス~	精靈召喚~黑闇公主~	翔泳社	5800日圓	RPG
	ダブルキャスト	DOUBLE CAST	SCE	4800日圓	AVG
	銀河お嬢様伝説ユナ~FINAL EDITION~	銀河公主傳說YUNA~FINAL EDITION~	HUDSON	5800日圓	SLG
	SHADOW TOWER	SHADOW TOWER	FORM SOFT WARE	5800日圓	不詳
	実戦パチスロ必勝法 サミーレヴォリューシ	實戰彈珠機必勝法!SAMMY REVOLUTION	SAMMY	5800日圓	ETC
	マスモンKIDS	Q版MASTER OF MONSTER	東芝EMI	6800日圓	SLG
	電撃コンストラクション落ちゲーやろうぜ	電擊CONSTRUATION造個墜落GAME	MEDIA WORKS	5800日圓	PUZ
	リアルバウト餓狼伝説スペシャルDOMINATED MI	REAL BOUT餓狼傳說SPECIAL DOMINATED MIND<CD-ROM 2枚組限定版>	SNK	6800日圓	FIG
	リアルバウト餓狼伝説スペシャルDOMINATED MI	REAL BOUT餓狼傳說SPECIAL DOMINATED MIND	SNK	5800日圓	FIG
	卒業M	卒業M	E3 SOFT	價格未定	SLG
	スレイヤーズろいやる	魔劍美神SLAYERS ROYAL	角川書店	5800日圓	RPG
下旬	Parlor! PRO3パチンコ実機シミュレ	Parlor! PRO3彈珠機實機摸擬遊戲	日本TELENET	5600日圓	TAB
	プロレス戦国伝~格闘絵巻~(仮称)	職業摔角戰國傳2~格鬥繪卷(暫名)	KSS	5800日圓	SLG
6月	■ラウ·セラピー	LOVE THERAPY	B.FACTORY	5800日圓	ETC
	COLONY WARSコロニーウォーズ	殖民地戰爭	ARTDICK	6800日圓	SLG
	帰ってきた パチ夫くん DREAM COLLECTION	歸來的彈珠小子DREAM COLLECTION	COCONUT JAPAN	5800日圓	ETC
	惑星攻機隊りとるキャッツ	惑星攻機隊	FAIMLY SOFT	5800日圓	SLG
	バックガイナー~よみがえる勇者たち~ -飛翔	BACK佳拿~甦醒的勇者們~-飛翔編[背叛的戰場]-	BING	5800日圓	SLG
	Q極クイズ こたえてプリース	究極問題 請你告訴我	Tears	價格未定	ETC
	チェスマスター'98	CHESS MASTER'98	ALTRON	6800日圓	ETC
	エルフを狩るモノたちII	狩獵妖精的傢伙們II	ALTRON	價格未定	AVG
	ナムコアンソロジー1	NAMCO ANTHOLOGY 1	NAMCO	5800日圓	ETC
	怒·首領蜂	怒·首領蜂	SPS	價格未定	STG
	Shadow Tower	影之塔	FROM SOFTWARE	5800日圓	RPG

7月發售遊戲

2日	■ソルディバイド	SOLDIVIDE	ATLUS	5800日圓	STG
	■ガーディアン リコール~守護獣召還~	GUARDIAN RECALL~守護獸召還~	XING ENTERTAINMENT	6800日圓	SLG
	■三国志V WITHパワーアップキット	三國志V WITH POWER UP KIT	光榮	9800日圓	SLG
9日	★アルカナ戦記ルド	亞魯卡蘭戰記	PAI	5800日圓	SLG
	■ポイッターズポイント2~SODOMの野望~	SODOM之野心	KONAMI	5800日圓	ACT
	ファイヤーパニック~マックのレスキュー大作	火炎危機~麥克之拯救大作戰~(暫名)	SCE	5800日圓	ACT
	b.l.u.e. Legend of water	b.l.u.e. Legend of water	HUDSON	價格未定	AVG
	お嬢様特急	孃樣特急	MEDIAWORKS	6800日圓	AVG
16日	■ときめきの放課後 ねっ☆クイズしよ	心跳之放課後	KONAMI	5800日圓	ETC
	■ジングルキャッツ~ラブパラ大作戦の巻~	JINGLE CAT情花大作戰之巻	SME	4800日圓	SLG
	■SHAKE KIIDS	SHAKE KIIDS	ONDEMAND	5800日圓	ACT
	ビキーニヤEX	比基利亞EX	ASCII	4800日圓	不詳
	花火	煙花~FANTAST~	魔法	4800日圓	不詳
23日	■季節を抱きしめて	擁抱季節	SCE	4800日圓	AVG
	■新世紀エヴァンゲリオン エヴァと愉快な仲間たち	新世紀EVANGELION EVA與愉快的朋友們	GAINAX	6800日圓	TAB
	■SPAWN The ETERNAL	不死戰士再生俠	HUDSON	5800日圓	ACT
	■オーバーブラッド2	OVER BLOOD 2	RIVERHILL SOFT	6800日圓	AVG
	■実況パワフルプロ野球98開幕版	實況POWERFUL職業棒球98開幕版	KONAMI	5800日圓	SPT
	■遊戯王 モンスターカプセルブリード&バトル	遊戲王~套囊怪物~	KONAMI	5800日圓	ETC
	■シルエットミラージュ~リプログラムドホープ	剪影幻象REPROGAMMED HOPE	TREASURE	5800日圓	ACT
	3D格闘ツクール	3D格鬥創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	女子プロレス女王伝説 夢の対抗戦	女子摔角女王傳說 夢之對抗戰	TEL研究所	5800日圓	SPT
	センチメンタルジャーニー	SENTIMENTAL JOURNEY傷感之旅	BANPRESTO	5800日圓	TAB
30日	★ハロー チャーリー	哈囉查理HELLO CHARLIE	ENIX	5800日圓	ACT
	★グラディウス外伝(ザ·ベスト)	GLADIUS外傳(THE BEST)	KONAMI	2800日圓	STG
	■スターオーシャン セカンドストーリー	STAR OCEAN SECOND STORY	ENIX	6800日圓	RPG
	■ブリーディング スタッド2	BLEEDING STUD 2	KONAMI	5800日圓	SLG
	■アンジェリーク·デュエット	ANGELIQUE DUET	光榮	7800日圓	SLG
	■アンジェリーク·デュエット プレミアムBO	ANGELIQUE DUET PREMIUM BOX	光榮	9800日圓	SLG
	■プリンセスメーカーポケット大作戦	美少女夢工場口袋大作戰	NINELIFE	4800日圓	SLG
	■バウンティソード·ダブルエッジ	BOUNTY SWORD DOUBLE EDGE	PIONEER LDC	5800日圓	SLG
	■ドリーム·ジェネレーション~恋が?仕事が?	DREAM GENERATION~戀愛嗎?工作嗎?~	MASIYA	6300日圓	SLG
	■秘密結社Q	秘密結社Q	RIGHTSTUFF	5800日圓	SLG
	爆走兄弟レッツ&ゴー!! エターナルウィング	爆走兄弟Let & Go!!永 之翼	JALECO	5800日圓	SLG
	ゆうわくオフィス 恋愛課	誘惑OFFICE 戀愛課	TAKARA	5800日圓	SLG
	HARD BOILED神経搭を破壊せよ	HARD BOILED 把神經塔破壞	GIGUE	5800日圓	STG
上旬	大幽霊屋敷 浜村淳の実話怪談	大幽靈屋 濱村淳的實話怪談	WINSEED	4800日圓	ETC
下旬	★SKI AIR MAX	SKI AIR MAX	KID	4800日圓	SPG
	キャロムショット2~3Dビリヤードゲーム~	3D桌球2	AGENDA	5800日圓	SPG
7月	★Rapid Racer	Rapid Racer	SCE	5800日圓	RAC
	■私立ジャスティス学園	私立JUSTICE學園	CAPCOM	6800日圓	FIG
	■バーチャル競艇'98	VIRTUA競艇'98	日本物產	6800日圓	RAC
	■初恋ばれんたいんスペシャル	初戀情人節SPECIAL	FAIMLY SOFT	5800日圓	AVG
	■ブルーブレイカーバースト	BLUE BREAKER BURST	HUMAN	5800日圓	AVG
	■影牢~刻命舘真章~	影牢~刻命館真章~	TECMO	5800日圓	ETC
	■Epica Stella~エピカ·ステラ~	Epica Stella	HUMAN	5800日圓	SRPG
	ZIGZAGBALL	ZIGZAGBALL	UPSTAR	5800日圓	ACT
	DIABLO	DIABLO	ELECTRONIC ARTS	5800日圓	ARPG
	ラストレポート	THE LAST REPORT	SHOUEI SYSTEM	5800日圓	AVG
	みさきアグレッシヴ!	挑戰海角!	翔泳社	5800日圓	SLG
	レイクマスターズ2バスフィッシング イン ジャパン	LAKE MASTER 2 BASS FISHING IN JAPAN	DAZ	5800日圓	SPT
	蒼天の白き神の座~GREAK PEAK~	蒼天之白神之座~GREAK PEAK~	SCE	5800日圓	SLG
	夢·色いろ	夢·色彩繽紛	FEAZARD	5800日圓	SLG
	ゴジラ:カードバトル(仮称)	哥斯拉:CARD BATTLE(暫名)	東寶	6800日圓	TAB
	ひっとぱっく	HEAT PARK	TOMY	5800日圓	ACT
	猫侍	貓侍	HUMAN	價格未定	AVG
	エフィカス この想いを君に…	傳情達意	元氣	價格未定	SLG
	キメろ! 英雄学園	決定!英雄學園!!	CSC MEDIA	5800日圓	不詳
	エス	~es	VENTURN SOFTWARE	價格未定	不詳
	あの素晴しい弁当を2度3度	要吃那精采的飯盒 2次 3次	POLYGRAM	4800日圓	SLG
	Final One~into the mind	Final One~into the mind~	GMF	5800日圓	ACT

★：今期新增之遊戲
■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

8月發售遊戲

6日	★まじかるめでぃかる	魔法藥	KONAMI	5800日圓	RPG
	★ワールドプロテニス'98	世界職業網球'98	MAGNOLIA	4800日圓	SPG
	★倉庫番ベーシック2	倉庫番BASIC 2	伊藤忠商事	3480日圓	PUZ
	■トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	5800日圓	SLG
	■最強の囲碁	最強之圍棋	伊藤忠商事	7800日圓	TAB
	■あのこどこのこ	那孩子是哪裏的孩子	SUCCESS	價格未定	SLG
	■ボンバーマンファンタジーレース	BOMBERMAN FANTASY RACE	HUDSON	價格未定	RAC
	■メリーメント キャリング キャラバン	MERRYMEN CARRYING CARAVAN	imadio	5800日圓	SLG
	DRAGON SEEDS~最終進化形態~	DRAGON SEEDS~最終進化形態~	JALECO	5800日圓	SLG
13日	★花と龍	花與龍	I'MAX	5800日圓	TAB
	■快速天使	快速天使	TECHNO SOLEIL	5800日圓	ACT
27日	★アストロノーカ	ASTRONOKA	ENIX	6800日圓	SLG
	■Dancing Bladeかってに桃天使	Dancing Blade任性地桃天使!	KONAMI	5800日圓	ETC
	■ザ・キング・オブ・ファイターズ京	拳皇 京	SNK	5800日圓	FIG
	■KING OF BOWLING 2 プロフェッショナル編	KING OF BOWLING 2	COCONUT JAPAN	6800日圓	SPG
上旬	★パチスロか・ァ ♥、ユニバーサル公式ガイドvol.3	彈珠機完全攻略 通用公式GUIDE vol.3	日本SYSTEM COMPONENT	6800日圓	ETC
	■トラップガンナー	TRAPGUNNER	ATLUS	5800日圓	STG
8月	★陸釣王	陸釣王	NAXAT	5800日圓	SPG
	★3×3EYES~転輪王幻夢~	3X3 EYES~轉輪王幻夢~	KING RECORD	6800日圓	RPG
	★ガンバァール	GUNBARL	NAMCO	5800日圓	STG
	■銃夢~火星の記憶	銃夢~火星之記憶	BANPRESTO	6800日圓	ARPG
	■川のぬし釣り~秘境を求めて~	河邊垂釣~追尋秘境	PACK IN SOFT	4800日圓	SPT
	御神楽少女探偵団	御神樂少女探偵團	HUMAN	價格未定	AVG
	ピクセルドロップ	PIXEL DROP	HUMAN	5200日圓	ACT
	ザ ドラッグストア(仮称)	THE DRAG STORE(暫稱)	HUMAN	價格未定	SLG
	封神演義	封神演義	光榮	6800日圓	SRPG
	ドキドキプリティーリーグ熱血女青春記	心跳PRETTY LEAGUE乙女青春日記	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	エコーナイト	ECHO NIGHT	FROM SOFTWARE	5800日圓	AVG



9月3日	メタルギア ソリッド	METAL GEAR SOLID	KONAMI	6800日圓	ACT
9月10日	■ドルフィンズドリーム	DOLPHIN STREAM	KONAMI	5800日圓	ETC
9月	★カクテル・ハーモニー	COCKTAIL HARMONY	ASTROL	5800日圓	ETC
	■スペクトラルフォースII	SPECTRAL FORCE II	IDEA FACTORY	5800日圓	SLG
	■エフィカス この想いを君に	把思念獻給你	元氣	6800日圓	STG
	■ピノッチアのみる夢	木偶之夢	BANDAI	5800日圓	SLG
	■シミュレーションRPGツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	■童夢の野望2THE RACE OF CHAMPIONS	童夢的野望 2THE RACE OF CHAMPIONS	OZ CLUB	6800日圓	SLG
	■プリンセスメーカーGO! GO! プリンセス	美少女夢工場GO!GO!公主	NINELIVES	5800日圓	SLG
	■目指せ!ミリオンセラー	目標!暢銷作品~光輝的第1屆新秀偶像歌唱大獎~	富士通電腦系統	價格未定	TAB
	天下統一	天下統一	伊藤忠商事	價格未定	SLG
	スターライトスクランブル 恋愛候補生	STARLIGHT SCRAMBLE戀愛候補生	KSS	價格未定	SLG

10月以後發售遊戲

10月22日	火星物語	火星物語	ASCII	價格未定	RPG
10月	サンパギータ	森巴結他	SCE	價格未定	AVG
	★カートデュエル ファイナル	CARDUEL FINAL	GAPS	5800日圓	RAC
11月下旬	バトルシップ・ヤマト	戰船大和號	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	STG
	グリントグリッター	GREEN GLITTER	KONAMI	價格未定	不詳
11月	雪割りの花	雪割之花	SCE	價格未定	AVG
12月10日	トゥルー・ラブストーリー2	真愛物語2	ASCII	價格未定	SLG
12月下旬	エストポリス伝記III ルーイン・チェイサーズ	四狂神物語III	日本FLEX	5800日圓	RPG
12月	奏楽都市OSAKA	搖滾都市OSAKA	KING RECORD	6800日圓	SLG
	さくま式人生ゲーム	佐久馬式人生遊戲	TAKARA	5800日圓	TAB



98年夏	★パズルボブル4	PUZZLE BUBBLE 4	TAITO	4800日圓	APUZ
	■デビュー 21	誕生 21	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	RYU-Z BOY	RYU-Z BOY	ASK講談社	價格未定	PUZ
	The Legend of Heroes英雄伝説4朱紅い雫	英雄傳説4朱紅色的水滴(暫稱)	GMF	5800日圓	RPG
	グランドセフトオート	GTA	SYSCOM ENTERTAINMENT	6800日圓	ACT
	Jaja馬カルテットMega Dream	Jaja馬四重奏 Mega Dream Destruction+	GMF	5800日圓	SLG
	ギャングウェイ モンスター	GANG WAY MOSTER	SME	5800日圓	不詳
	鋼仁戦記(GO—JIN SENKI)	鋼仁戰記	TMF	價格未定	SLG
	Juggernaut~戦栗の扉~	戰慄之門	TMF	價格未定	AVG
	デジタルアートコレクション ヒロヤマガタ(仮	DIGITAL ART COLLECTION(暫名)	IMAGINEER	2000日圓	ETC
	ラヴェイジティ・シー・エックス	RADIACITY 3X	V NET	5800日圓	STG
	SNKファン-CD 餓狼伝説	SNK FAN-CD 餓狼傳説	SNK	價格未定	ETC
	Code R	Code R	QUINTETTE	價格未定	RAC
	D-0 Single Basketball	D-0 Single Basketball	JORDAN	5800日圓	SPT
	七英雄物語~レーミリアの奇跡~(仮称)	七英雄物語(暫名)	BANDAI VISUAL	5800日圓	RPG
	リアルロボット戦線	真機械人戰線	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	英雄志願-Gal Act Heroism-	英雄志願	MICROCABIN	6800日圓	RPG
	みつめてナイトR大冒険編	凝望騎士R大冒險編	KONAMI	價格未定	AVG
	ATHENA。紘wakening From The Ordinary Life。	ATHENA~Awakening From The Ordinary Life~	SNK	價格未定	AVG
	ガブル	GUBBLE	ASK講談社	價格未定	ACT
	ブルムイ・ブルムイ	Prumui Prumui	CULTURE PUBLISHER	價格未定	ARPG
	ウルトラマンティガ&ウルトラマンダイナ 新た	超人迪加 & 超人戴拿 兩道新的光芒	BANDAI	5800日圓	ACT
	スピンテイル	迴旋尾巴	BANDAI	5800日圓	ACT
	ミリオンクラシック	百萬馬王	BANDAI	5800日圓	SLG
	時をかける少女	追逐時間之少女	BANDAI	5800日圓	AVG
	STAR WARS MASTERS(仮称)	STAR WARS MASTERS(暫名)	BPS	5800日圓	FIG
	フィフスエレメント	第五元素	HUDSON	價格未定	AVG
	SDガンダムジェネレーション	SD 高達世代	BANDAI	5800日圓	SLG
	アルバレアの乙女~麗しの聖騎士たち~	艾巴尼亞之少女~美麗的聖騎士們	MASIYA	價格未定	SLG
	FIGHTING EYES	FIGHTING EYES	SOLAN	價格未定	不詳
	1on1	1 on 1	MACHILDA	5800日圓	SPG
	Noel La neige Special	Noel La neige Special	PIONEER LDC	價格未定	ETC
	Kitty The Kool!カブキでDANCE!DANCE!!DANCE!	Kitty The Kool!在歌舞伎DANCE!DANCE!!DANCE!!!(暫名)	IMAGINEER	價格未定	ACT
	ウキウキ釣り天国~川物語~	釣魚天國~川物語	TEICHIKU	5800日圓	SLG
	スーパーエンデューロ(仮称)	超級耐力賽(暫稱)	MASIYA	價格未定	RAC
	ジャーム-狙われた街-	被狙擊的街	KAJ	價格未定	SLG
	Brave Fencer武蔵伝	BRAVE FENCER武藏傳	SQUARE	價格未定	ARPG
	破壊王~KING OF CRUSHER~	破壞王~KING OF CRUSHER~	FIVE COMMUNICATIONS	價格未定	FIG
	KNIGHT &BABY	KNIGHT &BABY	THOM SOFT	價格未定	不詳
	H.A.E~BEELZEBUB~	H.A.E~BEELZEBUB~	GMF	5800日圓	RAC
	毎日猫曜日	毎日貓曜日	BANDAI	5800日圓	SLG
	久遠の伴	久遠之伴	HORK	價格未定	AVG
98年秋	★日本プロ麻雀連盟公認 段位認定ソフト THEプロ麻雀	日本職業麻雀聯盟承認 段位認定軟件 THE職業麻雀	NAXAT	5800日圓	TAB
	★日本プロ麻雀連盟公認 本格プロ麻雀 真・徹万	日本職業麻雀聯盟承認 本格職業麻雀 真·徹萬	NAXAT	4800日圓	TAB
	★100万円クイズハンター	100萬日圓問答高手	富士通電腦系統	價格未定	ETC
	■聖龍伝説~外伝~	聖龍傳説~外傳~	BAP	5800日圓	ACT
	■ADVANCED V.G. 2	ADVANCED V.G. 2	TGL	5800日圓	FIG
	■トランプしようよ	來玩啤牌吧	BOOTM UP	4800日圓	TAB
	■AZITO2(仮称)	AZITO 2(暫名)	BANPRESTO	5800日圓	SLG
	黒い瞳のノア~Cielgris Fantasm~	黑眼睛之羅亞~Cielgris Fantasm~	GUST	5800日圓	RPG
	R・TYPE∇	R.TYPE DELTA	IREM SOFTWARE	價格未定	STG
	Dance!Dance!Dance!	Dance!Dance!Dance!	KONAMI	價格未定	不詳
	エリーのアトリエ~ザールブルグの錬金術師2	愛莉工作室 錬金術士2	GUST	5800日圓	SLG
	タワードリーム2	TOWER DREAM 2	ACCELER	5800日圓	ETC
	パイロットになろう!	成為駕駛員吧!	PACK IN SOFT	價格未定	SLG
	ザ・エアーズ	THE AIRS	PACK IN SOFT	價格未定	不詳
	エクサフォーム	ECSAFORM	BANDAI VISUAL	6800日圓	RPG
	モンスターコンプリワールド	完全怪物世界	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	BOYS BE...2nd Season(仮称)	BOYS BE...2nd Season(暫名)	講談社	5800日圓	AVG
	胸騒ぎの予感	心緒不寧之預感	講談社	價格未定	不詳
	To Heart	To Heart	Leaf	價格未定	AVG
	快刀乱麻	快刀亂麻	IMADIO	價格未定	ACT
	ジルオール	Zill O'll	光榮	6800日圓	RPG
	デストレーガ	DESTREGA	光榮	5800日圓	FIG
	DEEP FREEZE	DEEP FREEZE	SAMMY	價格未定	AVG
	あいたくて~your smiles in m	想見你~你的微笑在我心中~	KONAMI	價格未定	SLG
98年冬	★バスランディング	BASS LANDING	ASCII	價格未定	SLG
	★ゲッP-X	三一X俠	AROMA	價格未定	STG
	幻想水滸伝 2	幻想水滸傳 II	KONAMI	價格未定	RPG
	マール王国の人形姫	瑪魯王國的公仔公主	日本SOFTWARE	價格未定	SRPG
	PATLABOR THE GAME(仮称)	機動警察THE GAME(暫名)	BANDAI VISUAL	價格未定	AVG
	MACROSS DIGITAL MISSION VF-X2(仮称)	MACROSS DIGITAL MISSION VF-X2(暫名)	BANDAI VISUAL	價格未定	STG
	いつか重なりあう未来(あした)へ-BOTT	縂有一天會重遇的未來-BOTTOM TOP-	SME	價格未定	SLG
	にじいろトゥインクル ぐるぐる大作戦	GURUGURU大作戰	ASCII	價格未定	不詳
	Lovers Game's plus~かな	LOVE GAME'S plus(暫名)	Tears	價格未定	SPT
98年	■勇者王ガオガイガー	勇者王	TAKARA	6800日圓	AVG
	新世代ロボット戦記BRAVE SAGA	新世代機械人戰記 BRAVE SAGA	TAKARA	6800日圓	SLG

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

serial experiments lain	serial experiments lain	PIONEER LDC	價格未定	SLG
ウェルトオブ·イストリア	WELT OF EASTORIA	HUDSON	價格未定	RPG
ASH TO ASH(仮称)	ASH TO ASH(暫名)	E3 STUFF	價格未定	FIG
ドリキン土屋圭市サーキットバトル(仮称)	DRIFT KING土屋圭市賽道戰鬥(暫名)	MEDIAQUEST	5800日圓	RAC
にじいろトゥインクル	虹色閃光	ASCII	價格未定	SLG
エンドセクター	END SECTOR	ASCII	價格未定	不詳
ナムコアンソロジー2	NAMCO ANTHOLOGY 2	NAMCO	價格未定	ETC
3Dロボットシューティング「ダブロー·イ·	3D機械人射撃(暫名)	小學館PRODUCTION	價格未定	STG
マネーアイドル エクスチェンジャー	MONEY IDOL EXCHANGER	IDEA	5800日圓	AVG
Tempest X3	Tempest X3	J.WING	價格未定	STG
まじっくあにまるず	MAGIC ANIMALS	J.WING	價格未定	SLG
激突!スキーバトル(仮称)	激突!!滑雪戰鬥(暫名)	I'MAX	5800日圓	SPT
きまぐれマイベイビィ~娘のスゴロク成長記~	心情浮動 MY BABY	ACCELER	5800日圓	ETC
深海伝説マーメノイド(仮称)	深海傳說 人魚洛依多(暫名)	XING ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
Jリーグエキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
ストライク ジャガー	STRIKE JAGUAR	GAPS	價格未定	STG
ARKS 1000~目指せ! 究極の召喚師~	ARKS 1000~目標!究極召喚師~	CLEF INVENSION	價格未定	AVG
玉テオ物語(仮称)	玉繭物語(暫名)	元氣	價格未定	RPG
真髄·碁仙人	真髓·圍棋仙人(暫名)	J·WING	8900日圓	TAB
ひとつやふたつ…いつつや怪談 日本たられば	一·二··五個怪談	SYSTEMSAKOMU	5800日圓	AVG
2999年のゲーム·キッズ	2999年之遊戲小子	SCE	價格未定	ETC
爆弾小僧 スクープ ザ キッド(仮称)	爆彈小子(暫名)	Tears	價格未定	ACT
ルシファード	LUCIFERD	D.E.N研究所	5800日圓	RPG
新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA~	高智能方程式 SAGA~極限速度~	VAP	5800日圓	RAC
マス·デストラクション~お父さんにもできる	MASS DISTRUCTION	BMG JAPAN	5800日圓	STG
Dear Friends	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG
バックガイナ~よみがえる勇者たち~ -完結編	"BACK佳拿~甦醒的勇者們~·完結編[之後,向着明天]"	BING	5800日圓	SLG
蜃気楼回廊	海市蜃樓迴廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
MELT~フューチャリングエティ by アイ	MELT	MAP JAPAN	5800日圓	STG
リフレインラブ2	REFRAIN LOVE 2	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG

99年發售預定遊戲

99年1月	★バーガーバーガー2	BURGER BURGER 2	GAPS	5800日圓	SLG
99年2月	モンスター·コレクション(仮称)	MONSTER COLLECTION(暫名)	角川書店	價格未定	不詳
99年春	サーキットの狼	賽道之狼 II	MDO	價格未定	RAC
	リング(仮称)	RING(暫名)	角川書店	價格未定	不詳
	シンクロニシティ	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	ルーインス	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG

發售日未定遊戲

發售日未定	★Blaze & Blade Busters	Blaze & Blade Busters	T & E SOFT	價格未定	ARPG
	★ファイナルファンタジーVIII	FINAL FANTASY VIII	SQUARE	價格未定	RPG
	★猫なカ·ン·ケ·イ	貓貓關係	VICTOR SOFT	價格未定	SLG
	★グリントグリッター	CLINGLITTER	KONAMI	價格未定	AVG
	■ボールディランド	BALL DELAND	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	■ジャージーデビルの大冒険	JUDGE DEVIL之大冒險	KONAMI	5800日圓	ACT
	WIZARD'S HARMONYアナザーストーリー	WIZARD'S HARMONY ANOTHER STORY	ART SYSTEM WORKS	價格未定	AVG
	バトルアスリーテス大運動会GTO	BATTLE ATHLETE大運動會GTO	INCREMENT P	5800日圓	RAC
	魔女っ子大作戦	魔女大作戰	BANDAI	價格未定	不詳
	カプコン ジェネレーション~第1集 撃墜王の	CAPCOM GENERATION~第1集 擊墜王之時代~	CAPCOM	價格未定	STG
	カプコン ジェネレーション~第2集 魔界と騎	CAPCOM GENERATION~第2集 魔界與騎士~	CAPCOM	價格未定	ACT
	カプコン ジェネレーション~第3集~	CAPCOM GENERATION~第3集 ~(暫名)	CAPCOM	價格未定	不詳
	カプコン ジェネレーション~第4集~	CAPCOM GENERATION~第4集 ~(暫名)	CAPCOM	價格未定	不詳
	カプコン ジェネレーション~第5集~	CAPCOM GENERATION~第5集 ~(暫名)	CAPCOM	價格未定	不詳
	眠ノテオ	眠之繭	ASUMIC ENTERTENMENT	價格未定	不詳
	デジタルアートコレクションヒロヤマガタ	DEGITAL COLLECTION	IMEGIA	2000日圓	不詳
	アクチュア アイスホッケー	ACTUA 冰上曲棍球	KONAMI	5800日圓	SPT
	バッドモジョ	bad mojo	OPENBOOK9003	5800日圓	AVG
	MTBダートクロス	MTB	SAMMY	價格未定	不詳
	ウィザードリィ~DIMGUIL~	WIZARDRY~DIMGUIL~	ASCII	價格未定	RPG
	ガレリアンズ	嘉莉安斯	ASCII	價格未定	AAVG
	オアシスロード	綠洲之王	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	コントラ~レガシー オブ ウォー~	魂斗羅~戰爭的遺產~	KONAMI	5800日圓	STG
	新格闘(仮称)	新格鬥(暫名)	KONAMI	價格未定	FIG
	だれでもゲーム銀河英雄伝説~GO! GO! カ	誰人都遊戲銀河英雄傳說~GO GO CASINO編(暫名)	德間書店	4800日圓	TAB
	だれでもゲーム銀河英雄伝説~GO! GO! ず	誰人都遊戲銀河英雄傳說~GO GO擲骰子編(暫名)	德間書店	4801日圓	TAB
	Cybernetic EMPIRE	Cybernetic EMPIRE	日本TELENET	價格未定	SLG
	ユーラシアエクスプレス殺人事件	EURASIA EXPRESS殺人事件	ENIX	價格未定	AVG
	HARD EDGE(仮称)	HARD EDGE(暫名)	SUNSOFT	價格未定	不詳
	ぼのぼーど	BONO BOARD	AMUSE	價格未定	TAB
	Tiger Woods & the PGA TOUR(仮称)	Tiger Woods & the PGA TOUR(暫名)	ELECTRONIC ARTS	價格未定	SPT
	ロビン·ロイドの冒険	羅賓羅爾之冒險	GUST	價格未定	AVG
	トリフェルズ魔法学園	多利弗斯魔法學園	ASCII	價格未定	AVG
	頭文字D(仮称)	頭文字D(暫名)	講談社	5800日圓	RAC
	マキシマムフォース	MAXIMUM FORCE	GAME BANK	5800日圓	ACT
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	厄惨(仮称)	厄慘(暫名)	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
	囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
	L. S. D.	L.S.D.	ASMIK	價格未定	ETC
	アフレイドギア	AFRAID GEAR	ASMIK	5800日圓	SLG
	宇宙機動VANARK	宇宙機動 VANARK	ASMIK	價格未定	SLG
	森の王国(仮称)	森林王國(暫名)	ASMIK	價格未定	SRPG
	イイナ	依娜	IMAGINEER	價格未定	ETC
	ツタンカーメンの遺言(仮称)	傳說幪面人的遺言(暫名)	WIZARD	價格未定	AVG
	ドラゴンクエスト VII	勇者鬥惡龍 VII	ENIX	價格未定	RPG
	メイン·ローター(仮称)	MING ROTOR(暫名)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	FLY(仮称)	FLY(暫名)	MDB	價格未定	AVG
	ダンジョン&ドラゴンズコレクション	D & D COLLECTION	CAPCOM	5800日圓	ACT
	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮称)	西拉薩傳說 黃金之帝國(暫名)	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
	飛龍の拳コレクション(仮称)	飛龍之拳COLLECTION(暫名)	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	NHL オープンアイス(仮称)	NHL OPEN ICE(暫名)	SOFTBANK	3800日圓	SPT
	ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.	心跳回憶劇場系列 Vol.3	KONAMI	價格未定	AVG
	ときめきメモリアル2(仮称)	心跳回憶2(暫名)	KONAMI	價格未定	SLG
	ドルフィンドリーム	海豚夢	NACOM	價格未定	ACT
	青山ラブストーリーズ	青山愛的故事	KONAMI	價格未定	AVG
	DOOPERS	DOOPERS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RAC
	FENSER	FENSER	CYBERTECT DESIGN	價格未定	SLG
	GRUDA	GRUDA	CYBERTECT DESIGN	價格未定	STG
	PROJECT CHAOS	PROJECT CHAOS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RPG
	バーチャルリモコン(ヘリポートー)	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
	ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
	Adidas Power Soccer Int	Adidas Power Soccer International'97	SCE	5800日圓	SOC
	NFL GAME DAY(仮称)	NFL GAME DAY(暫名)	SCE	價格未定	SPT
	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	HERMIE HOPPERHEAD雞蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
	ワンダラーズショック1950アメリカンドリ	1950美國夢	SCE	價格未定	ETC
	エスケイパー	逃亡者	SME	價格未定	AVG
	BOUNDY ARMS	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800日圓	ACT
	スノークィーン	SNOW QUEEN	東北新社	4800日圓	ETC
	true/real/fantasy	true / real / fantasy	DREAM CUBE	5800日圓	RPG
	ディレクター(仮称)	DIRECTOR(暫名)	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
	JUMP KID(仮称)	JUMP KID(暫名)	NEW	價格未定	ACT
	タイブレーク	TIE BREAK	BARDY	價格未定	SPT
	プレステボンバーマン(仮称)	PlayStation BOMBERMAN(暫名)	BANDAI	價格未定	ACT
	ジャーニーマンプロジェクトペガサスプライム	JOURNEYMAN PROJECT	BANDAI	8800日圓	AVG
	メタルドレッド	METAL DREAD	BANDAI VISUAL	5800日圓	STG
	グランド セフト オート	GRAND SEPT ODE(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	ETC
	LIPROS(仮称)	LIPROS(暫名)	VISUAL ART	價格未定	ACT
	オーガリアン亜人伝(仮称)	OGARIAN亞人傳(暫名)	VISUAL ART	價格未定	RPG
	ぱいるあっぷ·まーち	推積比賽	PROJECT YUNI	5800日圓	SLG
	重装機兵ヴァルケン2	重裝機兵 維京2	MASIYA	5800日圓	ACT
	ピラミッドの謎	金字塔之謎	RAY	價格未定	AVG
	FAVORITE DEAR	FAVORITE DEAR	NEC INTER CHANNEL	價格未定	不詳
	メルクリウス プリティ	MERCURY'S PRETTY	NEC INTER CHANNEL	價格未定	不詳
	いただきストリートゴージャスキング	STREET GORGEOUS KING	ENIX	價格未定	不詳
	OPTIONチューニングカーバトル改	OPTION TURNING CAR BATTLE 改	MTO	價格未定	RAC

SATURN

6月發售遊戲

4日	ファインドラブ2~The Simulation Game~	FIND LOVE 2~The Simulation Game~	DAIKI	價格未定	SLG
11日	■エーベルージュ·スペシャル~	EBEROUGE SPECIAL	TAKARA	5800日圓	AVG
	AI将棋サターン版	AI將棋SATURN版	ASCII	6800日圓	TAB
	ワールドカップ 98 フランス~Road to Win~	法國世界杯'98 往勝利之路	SEGA	5800日圓	SOC

日期	遊戲名稱（日文）	中文名稱	廠商	售價	類型
18日	村越正海の爆釣日本列島	村越正海之爆釣日本列島	VICTOR SOFT	價格未定	SPG
	ケリオトッセ	KERIOTOSSE	増田屋COPORATION	4800日圓	ACT
	ラングリッサーV~ジ エンド オブ レジェンド~	LANGRISSER V~傳説之終結~	MASIYA	6300日圓	SRPG
	リンダキューブ完全版	LINDA 3完全版	ASCII	6800日圓	RPG
	プリンセスメーカーゆめみる妖精	美少女夢工場 夢見妖精	NINELIFES	5800日圓	SLG
	ウルトラマン図鑑 3	超人圖鑑3	講談社	價格未定	ETC
25日	■悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲	惡魔城 X~月下之夜想曲~	KONAMI	4800日圓	ACT
	■頭文字D~公路最速伝説~	頭文字D~公路最速傳説~	講談社	5800日圓	RAC
	■スーパーアドベンシチャー ロックマン	洛克人超級歷險	CAPCOM	5800日圓	AVG
	■日本代表チームの監督になろう!世界初,サッカーRPG	成為日本代表隊監督！世界首個足球RPG	ENIX	6800日圓	SRPG
	クロス探偵物語もつれた7つのラビリス	CROSS偵探故事纏著7個LABYRINTH	WAKUJAM	6800日圓	AVG
	GAME BASIC for SEGA SATURN (仮称)	GAME BASIC for SEGA SATURN(暫名)	ASCII	12800日圓	ETC
	水木しげるの妖怪図鑑 総集編	水木茂之妖怪圖鑑 總集編	講談社	5800日圓	ETC
6月	ソルヴァイス	SOLVICE	ALTRON	價格未定	不詳
	Project X2	PROJECT X2	COCONUT JAPAN	6800日圓	不詳
	イメージファイト & Xマルチプライ / アーケード ギアーズ	IMAGE FIGHT & X MULTIPLY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	エルフを狩るモノたII	狩獵妖精的傢伙們II	ALTRON	價格未定	AVG

7 月發售遊戲

日期	遊戲名稱（日文）	中文名稱	廠商	售價	類型
2日	■もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	5800日圓	ACT
	■SEGA AGES /ギャラクシーフォースII	SEGA AGES / GALAXY FORCE II	SEGA	3800日圓	STG
	■ソルディバイド	SOLDIVIDE	ATLUS	5800日圓	STG
	アナザーメモリーズ	ANOTHER MEMORYS	STAR LIGHT MARRY	5800日圓	不詳
9日	ポケット ファイター	POCKET FIGHTER	CAPCOM	5800日圓	FIG
	探偵神宮寺三郎~夢のおわりに~	偵探神宮寺三郎~向夢之終結~	DATA EAST	5800日圓	AVG
	Code R	Code R	QUEEN TET	價格未定	RAC
	お嬢様特急	孃様特急	MEDIAWORKS	6800日圓	AVG
16日	■DEEP FEAR	DEEP FEAR	SEGA	6800日圓	AVG
	DRUID 闇への追跡者	DRUID向黑暗的追蹤者	光榮	6800日圓	AVG
23日	★レイディアント シルバーガン	RADIANT SILVERGUN	TREASURE	5800日圓	STG
	★コナミアンティークスMSXコレクションウルトラパック	KONAMI MSX大全集超級套裝	KONAMI	5800日圓	ETC
	★SONIC JAM (サターンコレクション)	SONIC JAM(SATURN COLLECTION)	SEGA	2800日圓	ACT
	■お嬢様を狙え	襲擊千金小姐	CRYSTAL VISION	6800日圓	AVG
	ラブリーポップ 2 in 1 雀じゃん恋しましょ	LOVE REPORT 2 in 1 雀戀	BOSICO	6800日圓	SLG
	ルナ 2 エターナルブルー	LUNAR 2 ETERNAL BLUE	角川書店	7800日圓	RPG
30日	■アンジェリーク・デュエット	ANGELIQUE DUET	光榮	7800日圓	SLG
	■アンジェリーク・デュエット プレミアムBOX	ANGELIQUE DUET PREMIUM BOX	光榮	9800日圓	SLG
	■ドリーム・ジェネレーション~恋か?仕事か?~	DREAM GENERATION~是戀愛?是工作?!~	MASIYA	6300日圓	AVG
下旬	★本格プロ麻雀 徹万 スペシャル (サターンコレクション)	本格職業麻雀 徹萬SPECIAL(SATURN COLLECTION)	NAXAT	2800日圓	ETC
7月	★わくわくモンスター	怪物也瘋狂	ALTRON	5800日圓	ETC
	★The Legend of Heroes I&II 英雄伝説	The Legend of Heroes I & II 英雄傳説	GMF	5800日圓	RPG

8 月以後發售遊戲

日期	遊戲名稱（日文）	中文名稱	廠商	售價	類型
8月	■海辺でリーチ!	海邊麻雀	每日COMMUNICATIONS	5800日圓	TAB
9月	■シミュレーションRPGツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	デジタルモンスター	DIGITAL MONSTER	BANDAI	價格未定	SLG
11月	ファルコムクラシックス II	FALCOM CLASSIC II	日本VICTOR	5800日圓	ETC

98 年發售預定遊戲

日期	遊戲名稱（日文）	中文名稱	廠商	售價	類型
98年夏	■ブラックマトリクス	BLACK / MATRIX	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SRPG
	■フレンズ~青春の輝き~	FRIENDS~青春的光輝~(擴張RAM專用)	NEC INTER CHANNEL	價格未定	SLG
	ミレニアムファイア	MILLENNIUM FIRE	BANDAI	5800日圓	STG
	電車でGO!	電車GO!	日本FLEX	5800日圓	SLG
	ハイスクールテラストーリー	HIGH SCHOOL TERA STORY	KIDS	5800日圓	不詳
	魔導物語	魔導物語	COMPILE	5800日圓	RPG
	魔法使いになる方法	變成魔法師的方法	TGL	5800日圓	SLG
	ルパン三世 ピラミッドの賢者	雷朋三世 金字塔的賢者	ASMIK	5800日圓	ACT
	アストラスーパースターズ	亞斯特拉超級巨星	SUNSOFT	5800日圓	FIG
	バッケンローダー	BACKEN LOADER	SEGA	5800日圓	SPG
	シャイニング・フォースIII シナリオ 3 (仮称)	SHINNING FORCE III SCENARIO.3(暫名)	SEGA	4800日圓	ARPG
	TNT<THE NEXT TETRIS>	TNT<THE NEXT TETRIS>	BBS	價格未定	不詳
98年秋	★バーチャコール S	VIRTUA CALL S	KID	價格未定	SAVG
	■スチームハーツ	STREAM HEART	TGL	7800日圓	STG
	■Piaキャロットへようこそ2!!	歡迎來到PIA CARROT 2	NEC INTER CHANNEL	價格未定	AVG
	アドヴァンストV.G.2	ADVANCED V.G.2	TGL	6800日圓	STG
	ワーズ・ワース	WORSE WARS	ELF	價格未定	RPG
98年冬	七つの秘館 戦慄の微笑	七間秘館 戰慄之微笑	光榮	7800日圓	AVG
98年	■e'tude prologue~揺れ動く心のかたち~	e'tude prologue~心動~	拓洋興業	價格未定	AVG
	スレイヤーズろいやる2	魔劍美神ROYAL 2	角川書店	價格未定	SRPG
	3Dロボットシューティング[ダブロー・イ・ゼロウ]	3D機械人射擊	小學館PRODUCTION	價格未定	STG
	音楽ツクールかなでーる2	音樂創作室 2	ASCII	5800日圓	ETC
	エドワード・ランディ / アーケード ギアーズ	EDWARD RADY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
	J リーグ エキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	真髄・碁仙人 (仮称)	真髓・圍棋仙人(暫名)	J.WING	8900日圓	TAB

99 年發售預定遊戲

日期	遊戲名稱（日文）	中文名稱	廠商	售價	類型
99年春	シンクロニシティ	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	ルーインズ	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG

發售日未定遊戲

日期	遊戲名稱（日文）	中文名稱	廠商	售價	類型
發售日未定	Project X2	Project X2	CAPCOM	5800日圓	STG
	ボールディランド	BALL DELAND	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	カプコン ジェネレーション~第1集 撃墜王の時代~	CAPCOM GENERATION~第1集 擊墜王之時代~	CAPCOM	價格未定	STG
	カプコン ジェネレーション~第2集 魔界と騎士~	CAPCOM GENERATION~第2集 魔界與騎士~	CAPCOM	價格未定	ACT
	カプコン ジェネレーション~第3集~	CAPCOM GENERATION~第3集 ~(暫名)	CAPCOM	價格未定	不詳
	カプコン ジェネレーション~第4集~	CAPCOM GENERATION~第4集 ~(暫名)	CAPCOM	價格未定	不詳
	カプコン ジェネレーション~第5集~	CAPCOM GENERATION~第5集 ~(暫名)	CAPCOM	價格未定	不詳
	幻想水滸伝	幻想水滸傳	KONAMI	3980日圓	RPG
	制服~ハイスクールカウントダウン~	制服~HIGH SCHOOL COUNTDOWN~	AROMA	價格未定	SLG
	リアルサウンド2~霧のオルゴール~	REAL SOUND ~2 霧之音樂盒	WARP	5800日圓	AVG
	ダンジョンズ & ドラゴンズ コレクション	D & D COLLECTION	CAPCOM	5800日圓	ACT
	雷電ファイターズ	雷電FIGHTERS	EA VICTOR	5800日圓	STG
	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリーFOR SEGANET (仮称)	超級迷你四驅工廠 FOR SEGANET(暫名;MODEM專用)	SEGA	2800日圓	SLG
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	NHL Breakaway	NHL Breakaway	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
	バトルスポーツ	BATTLE SPORT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	ダービースタリオン (仮称)	打吡大賽馬(暫名)	ASCII	價格未定	SLG
	囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
	英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA~	英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA	OMEGA SOFT	價格未定	SLG
	モンスターメーカー・ホーリーダガー	MONSTER MAKER神聖匕首	NEC INTER CHANNEL	6800日圓	SLG
	神罰 人生の意味	神罰 人生的意義	GAINAX	價格未定	SLG
	ワーズ (仮称)	"WARRZ(暫名,MODAM 專用)"	SHOUEI SYSTEM	6800日圓	RPG
	MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER	MARVEL SUPER HEROES VS 街頭霸王(4M擴張RAM專用)	CAPCOM	價格未定	FIG
	バイオハザード 2	生化危機 2	CAPCOM	價格未定	AVG
	無人島物語外伝 考古学者 高持慎一郎 (仮称)	無人島物語 考古學者 高持慎一郎(暫名)	KSS	5800日圓	AVG
	コントラ~レガシー オブ ウォー~	魂斗羅~戰爭之遺產~	KONAMI	價格未定	ATC
	ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.3	心跳回憶劇場系列VOL.3	KONAMI	價格未定	AVG
	Virtual THEATER 1 天国に行けないパパ	Virtual THEATHER 1	SUCCESS	6800日圓	ETC
	Virtual THEATER 2 ボーズ・ライフ	Virtual THEATHER 2	SUCCESS	6800日圓	ETC
	Virtual THEATER 3 インターセプター	Virtual THEATHER 3	SUCCESS	6800日圓	ETC
	フェイク ダウン	FAKE DOWN	SYSTEM SAKOMU	價格未定	ACT
	マスター オブ モンスターズ 黄昏の指輪 (仮称)	怪物之王 黃昏之指環(暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
	現代大戦略STRIKES (仮称) ワーズ (仮称)	現代大戰略Strikes(暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
	HOUSING	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
	HOUSING CATALOG	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
	ソニック ザ ファイターズ (仮称)	SONIC THE FIGHTERS(暫名)	SEGA	價格未定	FIG
	バーチャファイター3	VIRTUA FIGHTER 3	SEGA	價格未定	FIG
	ハート オブ ダークネス	黑暗的心	SEGA	價格未定	AVG
	超FLAPPY	超FLAPPY	DABBY SOFT	5800日圓	ACT
	開運 なんでも鑑定団	開運！甚麼也可鑑定團	TV東京	5000日圓	ETC
	BASIC for SEGA SATURN パソコン接続タイプ	POLYGON BASIC for SEGA SATURN 電腦接連TYPE	德間書店INTERMEDIA COMPANY	價格未定	ETC
	BASIC for SEGA SATURN スタンドアローンタイプ	POLYGON BASIC for SEGA SATURN STAND ALONE TYPE	德間書店INTERMEDIA COMPANY	價格未定	ETC
	レクイエム (仮称)	安靈曲(暫名)	日本ART MEDIA	價格未定	RPG
	ファンズフォルム	FANS FORME	日本MMI Technology	價格未定	AVG
	SUPER 301 S.Q. (仮称)	SUPER 301 S.Q.(暫名)	日本物產	價格未定	SLG
	USドラッグチャンプ (仮称)	U.S. DRUG CHAMP(暫名)	日本物產	價格未定	RAC
	スチームパイレーツ (仮称)	汽船海賊(暫名)	NEVERLAND COMPANY	價格未定	SLG
	サターンボンバーマン (仮称)	SATURN BOMBERMAN(暫名)	HUDSON	價格未定	ACT
	かもめ大作戦~女神たちのささやき~	海鷗大作戰	VING	價格未定	SLG
	パチンコファイター (仮称)	彈珠戰士(暫名)	PLAY STAGE	價格未定	ETC
	ピラミッドの謎	金字塔之謎	RAY	價格未定	AVG

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

	スタートリング. オデッセイ 1	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	RPG
	ブルーボリューションスタートリング. オデッセイ 2 魔竜戦争	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	RPG
	スタートリング. オデッセイ 3 ミレニアムの聖戦	STARTING.ODYSSEY 3米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
	モニカの城	莫烈嘉之城	PIONEER LDC	6800日圓	ARPG

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

N64

6月發售遊戲

4日	実況 ワールドサッカー~World Cup France'98~	實況世界足球~法國世界杯'98~	KONAMI	7800日圓	SOC
下旬	■デザエモン3D	設計衛門3D	ATHENA	7800日圓	ETC

7月發售遊戲

10日	■STAR SOLDIER VANISHING EARTH	STAR SOLDIER VANISHING EARTH	HUDSON	6800日圓	STG
14日	■F-ZERO X	F-ZERO X	任天堂	6800日圓	RAC
16日	オリンピックホッケーナガノ98	滑雪奧運會於長野98	KONAMI	6800日圓	SPT
17日	■スーパーロボットスピリッツ	超級機械人SPIRIT	BANPRESTO	7800日圓	FIG
23日	■RAKUGAKIDS	RAKUGAKIDS	KONAMI	6800日圓	ACT
24日	■スーパービーダマンバトルフェニックス64	SUPER BEATER MAN BATTLE PHENIX 64	HUDSON	6800日圓	ACT
7月	アリスのわくわくトランプワールド トランプコレクション3	愛麗斯之瘋狂撲克世界 撲克大全集3	BOTTOM UP	價格未定	TAB
	■チョロQ64	CHORO Q 64	TAKARA	6800日圓	RAC

8月發售遊戲

1日	■ポケモンスタジアム	POCKET MONSTER運動場	任天堂	6800日圓	SPT
8月	★レッキンボールズ（仮称）	WRECKING BALLS（暫名）	ACCLAIM JAPAN	價格未定	ACT
	■忍たま乱太郎64	忍者亂太郎64	CULTURE BRAIN	價格未定	ACT
	走れボクの馬	走吧 我的馬	CULTURE BRAIN	價格未定	RAC

11月發售遊戲

11月	おねがいモンスター	求求你怪獸	BOTTOM UP	6800日圓	不詳

98年發售預定遊戲

98年夏	★フォーセーケン（仮称）	FOUR SECOND（暫名）	ACCLAIM JAPAN	價格未定	STG
	Let's スマッシュ	Let's SMASH	HUDSON	價格未定	SPT
	レブ・リミット	REV LIMIT	SETA	價格未定	RAC
98年秋	■キングヒル64ーエクストリームスノーボーディングー	KING HILL 64~EXTREME SNOW BOARDING	KEMCO	價格未定	RAC
	ポケモンスナップ	POCKET MON SNAP	任天堂	價格未定	ACT
	バンジョーとカズーイの大冒険	BANJO與KAZOOIE之大冒險	任天堂	6800日圓	ACT
	ゼルダの伝説64 時のオカリナ	煞爾達傳説 64 時之洋壎	任天堂	6800日圓	ARPG
	爆笑人生64 めざせ! リゾート王	爆笑人生64 目標！避暑王	TAITO	價格未定	TAB
	ビーダマン64	B-DA MAN	HUDSON	價格未定	ACT
98年冬	★WIN BACK	WIN BACK	光榮	價格未定	ACT
98年	★テュロック2（仮称）	DUAL LORD 2（暫名）	ACCLAIM JAPAN	價格未定	STG
	■トニックトラブル	TONIC TROUBLE	UBI SOFT	價格未定	不詳
	フライトシミュレーター（仮称）	模擬飛行（暫名）	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	レースゲーム（仮称）	賽車遊戲（暫名）	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	飛龍の拳TWIN2	飛龍之拳TWIN2	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG

發售日未定遊戲

未定	■プロ指南麻雀「兵」	職業指南麻雀[兵]	CULTURE BRAIN	6980日圓	TAB
	ファイティング カップ	FIGHTING CUP	IMAGINEER	6800日圓	FIG
	NBAバスケットボール（仮称）	NBA藍球（暫名）	VIDEO SYSTEM	6800日圓	SPT
	マリオアーティスト タレントメーカー	MARIO ARTIST TALENT MAKER(64DD專用)	任天堂	價格未定	ETC
	マリオアーティスト ピクチャーメーカー	MARIO ARTIST PICTURE MAKER(64DD專用)	任天堂	價格未定	ETC
	マリオアーティスト ポリゴンメーカー	MARIO ARTIST POLYGON MAKER(64DD專用)	任天堂	價格未定	ETC
	ジャングル大帝	小白獅	任天堂	價格未定	AVG
	ピカチュウげんきでちゅう（仮称）	比格治健康嗎（暫名）	任天堂	價格未定	ETC
	カービィのエアライド（仮称）	卡比的AIR RIDE（暫名）	任天堂	價格未定	ACT
	超空間ナイタープロ野球キング2	超空間夜間職業棒球王2	IMMAGINEER	6800日圓	SPT
	エル テイル（仮称）	EL TILL（暫名）	IMAGINEER	6980日圓	RPG
	キラッと解決 64探偵団	與凶手解決!64偵探團	IMAGINEER	6980日圓	AVG
	スノー スピーダー	SNOW SPEEDER	IMAGINEER	6980日圓	RAC
	金田一少年の事件簿（仮称）	金田一少年之事件簿（暫名）	HUDSON	價格未定	AVG
	ハイブリッドヘブン（仮称）	HIGH BRIDE HAVEN（暫名）	KONAMI	價格未定	ARPG
	悪魔城ドラキュラ 3D（仮称）	惡魔城 3D（暫名）	KONAMI	價格未定	ACT
	クオンパ	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
	超時空要塞マクロス ANOTHER DIMENSION（仮称）	超時空要塞MACROSS ANOTHER DIMENSION(暫名)	TOMY	價格未定	SLG
	キャバリーバトル3000	GABARY BATTLE 3000	日本SYSTEM SUPPLY	價格未定	SPT
	MOTHER 3 奇怪生物の森	MOTHER 3 奇怪生物之森(64DD專用)	任天堂	價格未定	RPG
	ウルトラドンキーコング（仮称）	超級DONKEY KONG(暫名：64DD專用)	任天堂	價格未定	ACT
	クライマー（仮称）	CLIMBER（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
	クリエイター	創造者	任天堂	價格未定	ETC
	ゴルフ（仮称）	哥爾夫球（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
	シムシティ 64（仮称）	SIMCITY 64(暫名：64DD專用)	任天堂	價格未定	SLG
	スーパーマリオ RPG 64（仮称）	超級瑪利奧RPG 2(暫名：64DD專用)	任天堂	價格未定	RPG
	ゼルダの伝説64（仮称）	煞爾達傳説64(暫名：64DD專用)	任天堂	價格未定	ARPG
	バキーブキー（仮称）	BAKIBUKI（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
	ボディ ハーベスト（仮称）	BODY HARVEST（暫名）	任天堂	價格未定	ETC
	ぬし釣り64	湖旁釣魚64	PACK IN SOFT	價格未定	SPT

超級任天堂

發售日未定遊戲

未定	ああっ女神さまっ（仮称）	我的女神（暫名）	KSS	10800日圓	AVG
	マジックボール	MAGIC BALL	PAW	6800日圓	TAB

NEO・GEO

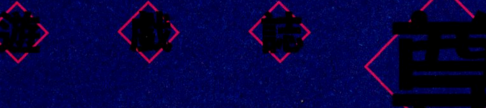
6月發售遊戲

25日	メタルスラッグ2	METAL SLUG 2（CD-ROM）	SNK	價格未定	ACT

7月發售遊戲

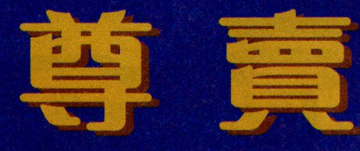
7月	リアバウト餓狼伝説2ザ・ニューカマーズ	REAL BOUT餓狼傳説3 THE NEW COMERS(CD-ROM)	SNK	價格未定	FIG













GAME PLAYERS WORLD 遊戲誌尊賣店

尊賣新聞



- 旺角店：九龍旺角彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」3樓324-325號舖
- Shop 324-325, 3/F, President Shoping Centre, 602-608 Nathan Road, Mongkok, Kowloon.
- 電話：(852)2391-1067 ■傳真：(852)2332-0275 ■電郵：sales@gpw.com.hk
- 灣仔店：香港灣仔道188號東方188商場1樓117室
- Shop 117, 1/F, Oriental 188 Shopping Centre, 188 Wan Chai Road, Hong Kong.
- 電話：(852)2891-4448 ■傳真：(852)2572-7118 ■網上店：www.gpw.com.hk

WIN95上的女神

女神異聞錄 PERSONA DIGITIAL COLLECTION

HK$410

《女神異聞錄》完全電腦資料集，附有原創壁紙及迷你遊戲。隨書附送海報及特制貼紙。



香港僅有的電腦精品

MIX CANNY 1、2、3集

每集HK$550

集COCKTAIL SOFT各名作的最精采壁紙，並附有迷你遊戲，在日本只供郵購，存貨有限，欲購從速。隨軟件附送精美滑鼠墊一張。（只限18歲以上人士選購）









伊蘇再生之作

伊蘇 ETERNAL

HK$690

《伊蘇》第一集重新製作，畫面質素大幅提高。豪華硬皮製作遊戲說明書厚達114頁，初回版附送《音樂集》、《MIDI集》及《材料集》三大CD-ROM。

尊賣積分卡

姓名：	性別：F/M	年齡：
地址：		
電話：		

遊戲誌尊賣店地址：

九龍旺角彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」3樓324-325號舖

電話：2391-1067　　傳真：2332-0275

灣仔店：香港灣仔道188號東方188商場1樓117室

電話：2891-4448　　傳真：2572-7118

注意事項：

- ◆每次購物或使用優惠時請出示此卡
- ◆每次購物滿$50即可得1分，購物滿$100可獲2分，餘此類推。
- ◆儲滿20分即可當作現金$100使用
- ◆積分卡優惠只對單一貨品有效
- ◆積分卡優惠每次限用一張
- ◆積分卡優惠不可兌換現金
- ◆本積分卡有效期間至1998年7月31日
- ◆遊戲誌尊賣店有權更改條款而毋須另行通知

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

RPG製作新工具

RPG MAKER '98

HK$220

最新版本大幅提高遊戲處理速度，簡易界面即使不會程式設計也能輕易製作出精采RPG。附有大量圖畫及音效素材，讓你立即動手創造自己的遊戲世界。





ELF最新作

臭作

HK$650

ELF的最新作品，挑戰你的犯罪智慧。全部256色繪畫及全語音製作。（只限18歲以上人士選購）

新產品數量眾多，未能盡錄。歡迎到各區遊戲誌尊賣店參觀選購。

代客訂購各類主機、遊戲，美版、日版、NEO GEO、NEO GEO CD、PC-FX、SFC、SS、PlayStation、電腦遊戲。



好多嘢講Nash話

1. 今期大家都見唔到小弟嘅稿，係咪有啲掛住我呢？(嘔……)冇法子啦，話説小弟今期正忙住趕緊《遊戲誌》另外一本攻略別冊 -《XI [sái] 完全投入手冊》的工作，所以…嗯……要大家掛住我，真係有啲唔好意思添……(嘔…………)

2. 講開XI，唔知大家睇緊呢本遊戲誌係咪特別版呢？如果係的話，就可以搶先玩到XI嘅體驗版，隻Game真係唔錯㗎 ~~ 當然，玩過覺得好玩梗係要買隻Full Version啦，如果想更進一步感受箇中樂趣，就一定要買埋我主打嗰本《XI [sái] 完全投入手冊》啦，睇完之後保證功力大增之餘，更會令閣下之智商不斷上升！(喂！洗唔洗咁硬賣呀！？)

3. 話説小弟前幾晚行經牛頭角某大商場，於其中一間舖頭「大男孩」入面瀏覽一下，搬過裝修過之後真係大咗正咗，不過呢，唔知係咪小弟個長金毛look嘅關係，小弟深感舖入面某位男服務員正對小弟投以一種歧視嘅目光，唉…攪到小弟想買嘢都唔敢買，驚佢會食咗我…

4. 話説呢，剛過去的星期二晚上，小弟心入面諗咗好多嘢。即係咁，戹人呢，就冇乜所謂，但係連自己都戹埋，仲要特登俾自己沉醉於其中，咁就唔係好掂啦。當一覺醒來，發覺自己擁有的只不過是一大堆幻想，那種感覺可能比已經擁有再失去更加難受，至少，擁有過就是擁有過。而那時，自己還要面對一大堆衝着而來的工作、責任等等負擔……哈哈！睇你死未！？

分析患上最新種（H20PO）病毒

這是一種從遊戲機所傳播的病毒，H20PO(H是遊戲GAME的類型，20代表次數，P代表POWER而O是OFF的意思)，在本港灣仔，駱克道某公司的其中三位職員，已証實被感染病毒，現時情況危殆。

對病毒的自我測式

1) 玩了6個小時《PARASITE EVE》不SAVE而到了最後，調查在船的甲版上擊倒最終頭目。

2) 使用某隻H GAME(慟Ｘ)不要用BAD ENDING靜心欣賞ENDING 20次。

測試結果

1) 甲版上的最終頭目是會追殺你的，如果調查的話他的病情已經十分嚴重。

2) 每次ENDING長達接近4分鐘，要得到所有圖是可以RESET ENDING的，如果唔RESET ENDING他一定有病。

令患者死亡的原因

中毒己深的患者是會當別人進行遊戲中，按下其遊戲機的OPEN鍵，而死亡原因便是給別人打死。爲了抑制病毒傳播和保障自己的性命，切勿替那些畜牲人工呼吸。(BY明樹)

小健健＆吉仔

前幾天跟編輯部的傢伙跑去吃晚飯，由於是星期天，新仔沒有營業，(居然有茶餐廳可以放星期天，真是比我們這班爬格子的幸福~~，呀，那裡好像還請樓面啊)於是乎我們便要頭痛這餐怎樣解決。

「去吉仔啦！」不知是那個傢伙提出的，不過，有提議總好過沒提議吧?

吉仔是在總壇附近一家吃日式飯之快餐店，它說在全球有超過1000家分店云云。由於新仔的東西比較油膩及多味精，所以我們有時也會到此平衡一下。

來到，雖然櫃面有三部收銀機，但收銀員只得一個。不過幸好也只是一陣子，我就有飯吃了。可能我肚餓吧，旋風掃落葉的吃光了。之後，我望着那空空的碗，突然感到：「很好味哩。」(←反應遲鈍)但是我不是第一次吃大煎雞飯啊，但以前也不覺這麼好味的喲。我回味那些獻汁，混於白飯中的味道；我回味那些熱騰騰的白飯，它給我溫暖；還有些可愛的雜菜，令這碗飯不至於太肥膩。唔，還有這個瓷碗啊，又厚又大的，感覺很有份量，跟普通快餐店用的白膠碗根本是兩回事。

唔~~，但獻汁的味道單調了點，始終是快餐店，不是老字號，醬汁這東西還是要用時間浸回來的~~。

零式迪爾

最近一位曾共尋理想的朋友，終於向他的目標邁進了一大步，內心十分爲他高興，這朋友實在吃了不少苦頭，希望他的發展能夠繼續順利。

SEGA終於正式公佈了她那台新主機，其外型和性能在此不願置評。但看見那內置的MODEM，令我回想起在MD年代日本雜誌爲SEGA做的訪問。內容提到她們的理想，是希望終有一日世界各地的遊戲迷，能在她的遊樂場內互相通訊對戰及玩樂，對於當時身爲世嘉狂信者的我來說，這實在是相當動聽的說話。試問在這個恐龍年代，一個人要擁有夢想也是非常奢侈的事，更何況是一間企業，雖然一直佩服的中山隼雄被撤走了，但這位圓滑的入交新社長看來並沒有背棄公司理想。很多人認爲在通訊昂貴的日本，在新主機內加上MODEM是不切實際的事，但因難以實行而不幹的話，什麼夢想也只能在睡覺時與周公共享了。

(因難爲而不爲)，這朋友和那部DC，一個月內令我慚愧兩次。

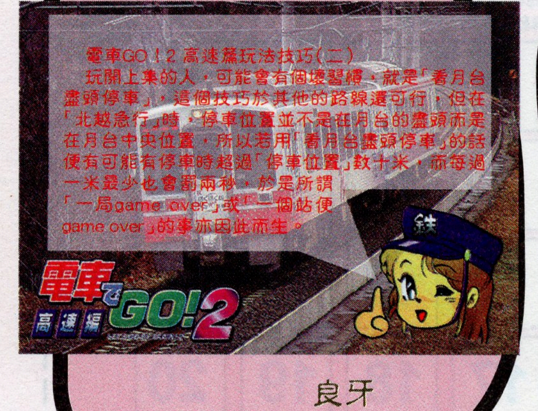
KOTARO話——

最近，拙者開始有熬不住的感覺，精神和意志亦虛弱了不少，心情好不好受。

問爲何卻步？因爲再行近會抵受不住，即使明明知道是背負，卻不旁騖、不能再動搖信念，或許就是太死心眼，當認定事物的真面後便會矢志不變，那麼事情發生與否又有何分別呢？

至今拙者仍未能接受殘酷的事實，是因爲拙者還想信一個能影響自己情感，該不會是個無關痛癢的人吧？需知道尋人也該要知道所尋的人是姓甚名誰，否則你叫人如何是好？既然人家已行了一步，爲何仍裹足不前呢？想對方得悉，但又不肯當面說清楚，你的果敢和武勇到底去了那亘？

並不是人人也喜歡將自己的日記寫於面上，若然以爲這樣就是坦白和真誠的表現，那麼請他們反省一下對自己的了解究竟有幾多！



良牙

怪傑I"S話：

相信有睇開《I"S》的讀者應該會知道其中文第五期已經推出了，當然喜歡它的筆者亦買了一本。筆者覺得今期最感動的地方就是在已經燒毀的房子中，逸姬說出那番喜歡主角的說話，如果讀者能處身當時一貴的處境，可能因此更加清楚一貴爲何會擁抱逸姬，以及爲何後來改變喜歡逸姬。

MS回信的第一話——

◆首先是回信(對不起！這麼遲才回信…)

全體「黑翼」妮娜迷：

首先很多謝你的讚賞(←很感動啊！有人「讚」)。

有關你所指出的「HYPER有腦遊戲榜」出現的問題，其實是因為我們暫時找不到《龍之戰士2》的莉娜張相片，故此刊出《龍之戰士3》的莉娜，真的不好意思，不過筆者會盡量找的。

MS上

平日MS的第二話——

◆在6月頭的某天，有人說明天要食好嘢，原來那天是佢生日，結果被某人說要立即實行，弄到佢生日那天無晒意義。雖然筆者甚麼都做不到，不過在朋友立場來說，都會向佢說聲「生日快樂」(←但佢突然收到某份禮物後就甚麼都記不起…)。

註：若有相同和類似的事件，只純粹巧合，與本人無關，請別記在心中！

變成MS少尉的第三話——

◆近來仍是中了《櫻大戰2》的毒，何時才會解此毒呢？

◆某天，MS少尉在緊餘少少的空閒時間行街街，突然看見一個真宮寺櫻的等身大紙版，MS少尉立時呆了多時，心想：真的很想抱她回家呢！

◆《櫻大戰》的第三幕LD動畫終於出了，筆者終於在百忙中找出30分鐘時間看，實在太好了。大神的頭長出頭髮(←終於見得人)，櫻的入隊和光武的出擊，使故事更加緊湊，希望第四幕快些推出就好了。

◆《櫻大戰》的TRADING CARD還欠數張，若果各位《櫻大戰》FANS有多的話，可否轉讓或交換給MS少尉？其號數是：C-1、C-5、C-7、H-5、H-6、H-7、H-8和H-9。(有意者請寄信來找筆者，多多支持！)

次回預告

各位《櫻大戰2》迷有福了，下期將會刊出利尼、瑪利亞、織姬、艾蓮斯、完奈和紅蘭的第十話至爆機攻略，敬請留意！今次是真的啊！(←賣廣告)

送給讀者的第四話——



◆喜歡嗎？



無法反抗的積奇話

奇怪了，這個世上有什麼是沒法子反抗的呢？唔……，經過了這兩個星期，積奇終於明白了，那便是惡運！座着的車子好端端的竟然爆呔，午夜回家時竟又遇上大驟雨，手上原本平息的小傷又再適時復發，想買的遊戲又買不到，打鐵拳時又連續技般的輸了給怪物，最特別的還算是一次突如其來的大損失……。林林總總，目不暇給的惡運們靜悄悄的向着積奇招手，可是地球還是不停的轉動，家中的小貓還是一樣的叫，這樣亦證明積奇的惡運只屬細菌眼裡的一條毛罷了。

直至截稿前，好運終於來訪，那特如其來的大損失竟因一個電話而消失，未買到的遊戲亦以優惠價錢訂了。啊，又聽到小貓的叫聲，這樣亦證明了另一樣東西也是無法反抗的……^_^。

古拉拉_B在半夜，回憶中……

其之一——「夜半無人」

晚上十一時許，無人的編輯部內。

「古拉拉_B，你在等甚麼？」J.J.君問道

「我不想回家。」我說（騙了你啊！對不起！）

其實我在看《愛情禁獵區》，一本頗可愛的書（作者只是一個十五歲的少年），裏面沒有成人世界的恐怖東西，只有從少年眼光出發的感情事宜，我一邊看一邊返到從前的快樂時光中，不知不覺地睡着了……

其之二——「女孩」

記得最近幾次到公司附近的「夏×城」（不是夏金城啦！）都會碰到「她」，口裏一支香煙，一身潮流打扮，想不到她也會玩街機。有幾次筆者想去挑戰她，但是自知實力不夠，還是在後面看着她玩……

其之三——「愛麗斯」

這是網上一個朋友的名字，也是夢遊中的我夢到的名字，亦是舍妹初最的洋名，更是老父苦心經營的店子的名字。那麼，仙境也許將至……

其之四——「路」

走路可以回頭，走人生路只能一直向前。「棄我去者不可留，徒添愁，到白頭，萬事皆休」二十歲才初次拍拖的人，失戀的打擊只能會是一種激勵吧！（況且我沒有認真過！嘩哈哈哈哈哈）

朋友問：「你在笑甚麼？」放下心頭大石，嘴角掛上了微笑。

我愛上了半夜，無人之時。

P. S. 如各位讀者有叮噹主題曲的ANIMETAL版本，希望你／妳能ICQ給我，十分感謝。

虹色青春終結的米奇話——

《虹色青春FOREVER》廣播劇終告結束，很久也沒有聽過那麼精采的廣播劇，尤其是到了VOL.4~5故事，全部是遊戲版以後的故事，而且可以說是由秋穗擔當主角的。聽過之後，相信你也會覺得廣播劇中的秋穗比遊戲中的更可愛。接下來將會推出《彩之愛歌》的廣播劇，老實說，米奇不太喜歡片桐，所以會不會追下去還未決定。如果《心跳回憶》劇場系列第3作真如估計是館林見晴的話，米奇反而想聽一聽，因為在《心跳》故事中，館林是最富神秘感、可塑性最高的。不過，據說《心跳》廣播劇自《彩之愛歌》之後便結束了，遊戲還會不會出下去呢？

這兩個星期身處日本，有幸看了幾套深宵動畫。老實說，當中沒有一套可以說得上好看，《SENT~》動畫版已經算是拍得比較好的一套了。米奇所看到的一集，剛好就是米奇最喜愛的星野明日香。論畫功，《SENT~》的水準算是不錯，尤其是OP部分，因為始終是名廠出品，不過論故事就略嫌鬆散了。無論如何，如果出影碟的話，米奇還是會買齊的。

臨收筆前SAVE之時發覺電腦警告我有相同名字的檔案存在，這才令我發現原來已過了一年。記得一年前我的編者話嗎？那時我介紹大家H某V買《SG》唱片、告訴大家ELF的網頁地址。現在再看一遍，發覺原來編者話有日記般的作用，雖然兩星期才寫一篇。我家的床下還保存了《漫周》時代我的文章的影印本啊，還有沒有機會再讀一遍呢？

七彩黑龍話……

吓？！點解黑龍變咗「七彩」？哈！原因係喺書頭時候竟然大病襲來，真是想不到呢排真係黑，竟然衰到要病，真係好似就呢死咁，天呀！點解要咁樣對我呀！

講開又講，近來工司多咗好多「無謂人」出出入入，攪到黑龍不能專心工作，真是活該！唉……正所謂人哋做乜唔緊要，只要唔好攪到自己就算了，俗語有云：「人微言輕」，人哋鐘意打橫行係人哋嘅事，只要自己心安理得就萬事OK，以下一句是贈給那些正在自我膨漲的人們：「過份的我自我膨漲，會使身邊的人們對你開始憎厭，記着，自信是好事，自我膨漲只有蠢人才會做！」

今週黑龍運程預測

事業：今週還是好好的工作，其他人的事最好也是不要理為佳，避免自找麻煩；另外，不要太過要求回報，因為這樣做反而會有反效果出現。

愛情：依然是自己一個人，努力的「食自己」吧！

健康：舊病不能除，為了性命，還是好好保養身體。

財運：一如以往，正財非常正常，至於偏財方面則不要強求；在賭方面則不宜大賭，正所謂小賭可以怡情，大賭可以亂性

學業：放棄現在的工作往進修一下，可能會使前境更加美好呢！

P.S. 哈！連背包的全裝備最強幻像終於也推出了，之前有幾多傻仔買咗乜都冇嘅版本呢？如果要玩幻像騎士團就一定要買這個新版本了！！（每隻200元有找呢！）

「再見好嗎？」

BY：非洲

高興而無奈的J.J話

◆生日當天，收到前女友寄來的賀畫一張（儲在磁碟內的pg圖），很感激她仍這麼有心，最少這是第一次有家人以外的人記得自己生日的……

◆老頭子早幾天急病入了醫院，幸好現在已出院了……話說回來，東區醫院內原來有不少白衣「天使」的，如果下次自己有事一於去果度住三五七日……

◆前晚在公司睡覺時發生怪事，睡醒時發覺右手發軟，估計可能是壓傷了手臂上的肌肉（這天是伏在書桌上睡的），即使現在右手仍有打過麻醉針一樣的感覺，下次還是用回平常的睡姿算了。

AGENT X'S FILE EPISODE NO.：11-X01

亞持蘭大之旅轉眼間便結束，不過似乎運氣一直並未有相隨。一日行個幾小時才到達會場，的確是一種強身健體的好方法。然而正當筆者稍為適應了時差，便又要立即返回香港這片彈丸之地；其結果自然每日都覺得昏昏欲睡，辛苦萬分。

今日已經是交稿的最後之日，可惜有用的資訊卻因為運送出現問題，好不容易至完成稿件，又發現街外正下大雨。

始終最懷念的，還是舒適地坐在一間意大利餐廳的露天茶座享受一杯熱茶！

對今期的E3特輯，筆者自覺非常不滿，亦希望各位讀者能夠原諒。

「B'z萬歲！」中的福田君話——

◆B'z隻《Pleasure》好賣兼好聽，遲早賣到五百萬，正絕！

◆樓市已回復至合理入貨水平，但係無$（這個當然），慘絕！

◆終於搵到《FF V》OST初回版，正絕！

◆幾時先至出《CO 3》呢？幾時先至出GLAY嘅新碟呢？

◆「公說公有理，婆說婆有理。」

TAZ LAST TRASH

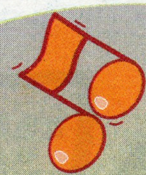
TAZ決定離開GPM了，暫時未知是永別還是暫別，不過我在GPM的工作算是告一段落了。在此多謝米奇和J.J，還有GPM各位同事，特別是KOTARO同天草四郎時貞……

啊！

再見了！！

他日華山論劍吧！！

Present by：癲 & 聲優志望者山寺良牙



片桐彩子



TOMORROW／好像星期日的雨

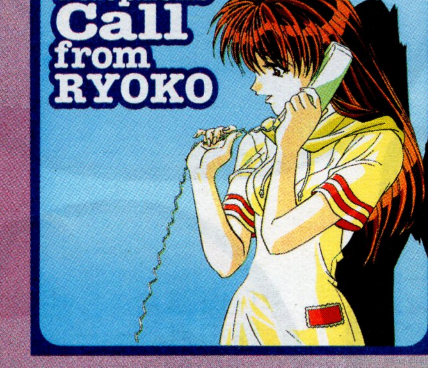
發售商：KONAMI／KING RECORD
編號：KIDA-7643
發售日：4月24日
價格：1020日元

相信各位都有玩過《心跳回憶DRAMA系列VOL.2彩之愛歌》的了，有沒有玩到ENDING呢？玩到GOODEND的便在此先恭喜你；就算未完成此遊戲或BADEND的也不要氣餒，現在就介紹一下這隻順應《彩之愛歌》而推出的CD SINGLE。這碟所收錄的當然是《彩之愛歌》的ENDING歌目（也可說是片桐彩子出場的樂曲），曲調當然是與彩子性格吻合的輕快式；但碟內收錄當然並不是全部快歌，其中一首則是慢板，以片桐彩子（CV：川口雅代）的聲線，萬萬料不到唱慢歌也有一手，對於片桐的FANS是一隻不容錯過的SINGAL。另外預告，彩子將於5月22日推出其首隻ALBUM，想買的話請留意各大CD店吧！（山寺良牙）

評分：4

ROOMMATE井上涼子●Telephone Call From RYOKO

發售商：DATAM POLYSTAR
編號：DPCX-5097
發售日：5月2日
價格：1997日元



「井上涼子3」各位該已玩過了，而「井上涼子2」的ORIGINAL SOUNDTRACK亦早已推出市面，但大家有否發覺好像沒出過「井上涼子1」的ORIGINAL SOUNDTRACK呢？其實「井上涼子1」的ORIGINAL SOUNDTRACK就是這隻今次要介紹的《ROOMMATE井上涼子●Telephone Call From RYOKO》。驟眼看來，這只不過是涼子的電話錄音口訊（有20條），但實際上除了有留言口訊外，亦收錄「井上涼子1」的BACKGROUND MUSIC（背景音樂）（計15首），聽過涼子的留言後再聽那些悠揚舒暢的BGM，有時會覺得自己也到了另一世界，喜歡《ROOMMATE井上涼子》系列的人沒理由不買吧！（山寺良牙）

評分：4

★★★6月Game Music推介★★★

DEVIL SUMMONER / SOUL HACKERS Hyper arrange

遊戲：《DEVIL SUMMONER / SOUL HACKERS》
發售商：ALTUS／KING RECORD
編號：KICA-5010
發售日：5月22日
價格：2854日元



兵蜂PARADISE Drama collection 3

遊戲：《兵蜂PARADISE》
發售商：KONAMI／KING RECORD
編號：KICA-7867~8
發售日：5月22日
價格：3059日元



心跳回憶 虹色之青春 forever Vol.5

遊戲：《心跳回憶Drama系列Vol.1虹色之青春》
發售商：KONAMI／KING RECORD
編號：KICA-7845
發售日：5月22日
價格：2854日元



CD Drama DESIRE

遊戲：《DESIRE》
發售商：KING RECORD
編號：KICA-1212
發售日：5月22日
價格：3059日元



PSYCHIC FORCE Radio Drama CD Vol.3

遊戲：《PSYCHIC FORCE》
發售商：BROCOLY
編號：BCR-012
發售日：5月23日
價格：2800日元



BAROQUE Original soundtrack

遊戲：《BAROQUE》
發售商：DIGICUBE
編號：SSCX-10021
發售日：5月21日
價格：1942日元





一年一度　經典再臨　敢問誰是正宗
遊戲誌次世代年鑑98年版
緊急宣布
臨時追加極度神秘內容，保證令人意想不到！
六月下旬推出 售價港幣68元
普通版內容
◆全書厚逾200頁
◆收錄由97年中旬至98年中旬之所有次世代遊戲，總數超過900隻
PlayStation超過500隻／SEGA SATURN超過330隻／NINTENDO 64超過70隻）
◆遊戲目錄連秘技全部落齊
◆別冊附錄出招表《打鐵甘外傳．貳》
註：內容與特別限定版共通）
經過這個月來各位讀者與及部份商戶的熱烈支持，預約訂購《年鑑'98》特別限定版的服務現已告一段落，以個人名義作登記將會獲得優先處理，至於其餘的則會在指定商鋪發售。由於抽選中籤者之處理工序需時，本刊將於6月中旬另函通知成功訂購者取書事宜，屆時亦會公布發售本特別版的商鋪名單，另外本特別版為免再受無良商人炒賣，故此只會在指定商鋪發售，敬請留意。
遊戲誌
九九八年版
遊戲誌次世代年鑑
《遊戲誌次世代年鑑98年版》特別限定版獨有內容
◆每本均附燙金編號，絕對珍貴
◆特別限定版專用封面
◆13頁全彩色特製CD CASE年曆
◆特製硬皮紙盒，更易收藏
◆PS及SS專用記憶咭貼紙
◆特別限定版MOUSE PAD
◆CD JACKET別冊
全球限量10000冊！絕不加印！
七月中旬推出 只售港幣100元
有遊戲誌年鑑在手
資料秘技應有盡有







買PlayStation正版碟同原裝機，其實就係咁方便！

港島 • 頑皮小子電子遊戲專門店有限公司 銅鑼灣駱克道474號地下 電話：2572-8216 • PlayStation Pro Shop 銅鑼灣皇室堡10樓16號舖 電話：2504-3133 • 崇光百貨 銅鑼灣軒尼斯道555號崇光百貨六樓 電話：2831-8621 • 泰林無線電行有限公司 銅鑼灣勿地街1號時代廣場七樓724-725號舖 電話：2506-3030 • 玩具反斗城 銅鑼灣皇室堡 電話：2881-1728 • 嘉宏電子公司 銅鑼灣糖街15-34號銅鑼灣中心商場地庫3號舖 電話：2890-3167 • 環球遊戲專門店 灣仔道188號東方188商場1樓158號舖 電話：2575-0673 • 環宇影音中心 金鐘道88號太古廣場第一期135號舖 電話：2801-6422 • A&A Audio & Video Centre 金鐘道88號太古廣場第一期地下123號舖 電話：2845-3633 • UNY 太古城中心第二期 電話：2885-0331 • 恆港貿易公司 鰂魚涌英皇道995-997號萬利商場31號舖 電話：2579-0393 • **九龍** • 頑皮小子電子遊戲專門店有限公司 九龍深水埗福華街146-152號黃金商場地下2號舖 電話：2386-4838 • 玩具反斗城 尖沙咀海運大廈 電話：2730-9462 • 威龍有限公司 牛頭角淘大商場二樓92-93號舖 電話：2756-7796 • 恒昌電腦公司 九龍太子道368-374號龍珠商場二樓313號舖 電話：2718-7683 • 多媒體發展公司 旺角花園街2-16號好景商業中心一樓21B號舖 電話：2388-4131 • 星星電子公司 深水埗黃金商場地下22號舖 電話：2729-0819 • **新界** • THE GAME SHOP 大埔新達廣場二樓024號舖 電話：2651-1042 • THE GAME SHOP 荃灣廣場二樓227號舖 電話：2499-8613 • THE GAME SHOP 元朗大棠路千色廣場二樓241號舖 電話：2473-0030 • THE GAME SHOP 屯門時代廣場二樓3號舖 電話：2449-2955 • 玩具反斗城 沙田新城市廣場第三期 電話：2605-2225 • 玩具反斗城 荃灣荃灣廣場 電話：2415-8121 • 銀星玩具店 大圍金禧商場107號舖 電話：2699-6203 • 熱線電子公司 大埔廣場二樓33號舖 電話：2662-0997 • 智多寶 粉嶺中心第二期地下127號舖 電話：2669-0470 • 新大河電子公司 元朗合財街合益商場一樓104號舖 電話：2443-3357 • 龍珠家庭遊戲 屯門華都花園商場一樓42號舖 電話：2459-2032



PlayStation主機
HK$1,080



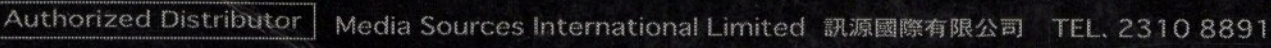
兼容 VCD功能
PlayStation主機
HK$1,980



現凡於特許經銷商購買PlayStation遊戲機或軟件，均可獲贈XI [sái]遊戲軟件體驗版，數量有限，送完即止！

最新正版XI [sái]遊戲軟件
HK$248

客戶服務熱線：2833 5129



Sony Computer Entertainment Hong Kong Limited

